WEEKLY 任天堂CD-ROMソフトをスクープ

# ファミコン通信

2・14 1992

290yen

平成4年2月14日発行（毎週1回金曜日発行）第7巻 通巻165号 昭和61年9月4日第三種郵便物認可



立体特集でお届けするスペシャル版

## ロマンシング サ・ガ

隠れた名作、秀作を掘り起こしてみました

## なつかしのゲームたち

宮本茂緊急インタビュー

## ゼルダとマリオがCD-ROMに!!

緊急速報2本立て!! 話題作を先取りスクープ

## シャイニング・フォース

## スーパーアレスタ



キャッチ・ザ・ハート
TAITO
高校球児達の熱
またやってくる
DON DOKO DON ™
2
お待たせしました!
絶賛発売中!
定価5,900円(税別)
ファミコン用ROMカセット
ファミリーコンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。




「嗚呼、栄光の甲子園」の熱血システム
を採用した、究極の野球ゲーム!!

**3月19日発売予定** 定価6,900円(税別)

**株式会社タイトー**

本社：〒102 東京都千代田区平河町2-5-3
タイーソフト情報局
東京03(3239)4000　高松0873(33)6340


CAPCOM
Final Fight
™
ファイナル ファイト
HAGGAR =4 TIME 49 DAMND
SUBWAY
HAGGAR =4 TIME 68 SODOM
390340 CODY =5 TIME 99 TWO.P
CODY =2 TIME 62 HOLLY WOOD
みんなの熱い声援を
8メガ
SUPER Famicom
ファイナル ファイト
FINAL FIGHT
SHVC-FT
CAPCOM
©CAPCOM 1990 ALL RIGHTS RESERVED.
見よ!一撃必殺の連続技。
怒りの挑戦を受けてみろ!
こんなことがあっていいのか/この壮絶な闘いに終わりはあるのか/倒しても倒してもむかってくる不死身のデカキャラを敵にまわし、武器使いの名手コーディーと肉弾武闘派ハガーの善玉コンビが繰り広げる必殺のバイオレンス。手に汗握る接近戦、華麗な連続攻撃で決めるド迫力。オレ達の邪魔をする奴は、もう許さん/
スーパーファミコン® 用カセット
アクションゲーム
大好評発売中
定価8,500円
この価格には消費税は含まれておりません。
ロックマンシリーズ大好評発売中!!


CHOHMAKAIMURA
超魔界村
TM
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
受けて、人気沸騰中！
8メガ
PLAYER 1900
3:30
PLAYER 5200
3:18
PLAYER 1800
魔界スケールで襲いくる超面白さ！
キミは新次元へチャレンジできるか。
ついに魔界もここまでやってきた／人間界の常識を超えた展開がキミを襲うときがきた。魔界村シリーズの最高峰ここに極まる。魔界がグルグル回る、新次元の超魔界スクロールがアーサーを待ち受ける。うごめく大地、天から襲いくる大津波。得意の2段ジャンプでかわせ／強力になった武器と魔法で切り抜けるんだ。何もかもがはじめての大冒険。ゲームオーバーまで気を許してはならない／
スーパーファミコン®用カセット
アクションゲーム
大好評発売中
定価8,500円
この価格には消費税は含まれておりません。
©CAPCOM 1991 ALL RIGHTS RESERVED
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。
株式会社カプコン® 本社／〒540 大阪市中央区大手通1-4-12 東京支店／〒163 東京都新宿区西新宿2-6-1 新宿住友ビル43F ※カプコンソフト情報 大阪(06)946-6659 東京(03)3340-0718

SQUARE
株式会社スクウェア
〒107 東京都港区赤坂7-6-38
アルファベットセブンビル

SUPER Famicom
スーパーファミコンは任天堂の商標です。
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO

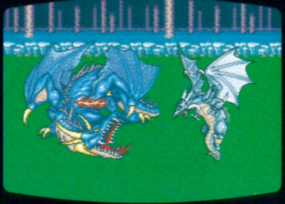
# 君はもう「フリーシナリオ」を体験したか?
## ロマンシング サ・ガ、好評発売中。



ジェルトンの草原に住む
恐竜の巣にあるタマゴは、
高く売れるぞ。




騎士団領で名誉騎士に!
キミの正しいおこないが評価される瞬間だ。



召喚獣を
呼び出したことがある人は、
まだまだすくないハズだ。



忘れられた巨人の町では、
強力な武器や魔法が手にはいる。



地図にもないこの島には、
デステニィストーンが
眠るという…。



夜の闇につつまれたまよいの森で、
なにかがおころうとしている。

**キミの旅には、数々のイベントが待っている。**

「ひとつの決められたストーリーを追うのではなく、どこへ行くか、どのイベントをするかを、キミ自身が決める」…これがロマサガ話題のフリーシナリオシステム。どんなふうにゲームを進めるかはキミしだい。ということは、クリアするイベントの数も人それぞれだ。どんなイベントがあるのか探し出すのも、ロマサガの魅力のひとつ。さあ、キミはどんな道をたどってエンディングを迎える!?

# Romancing SaGa
ロマンシング サ・ガ

希望小売価格 9,500円(税別)
Ⓒ1991 スクウェア イラストレーション/小林智美

2月14日発売予定
必見!
ロマサガのイベント情報
満載のガイドブック。
「ロマンシング サ・ガ徹底攻略編」
定価:750円(税込)
発売:NTT出版
SQUARE BRAND



WEEKLY ファミコン通信

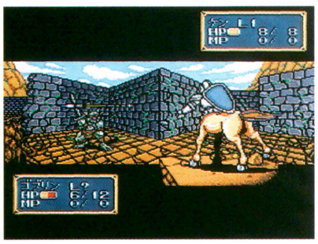
1992 2・14

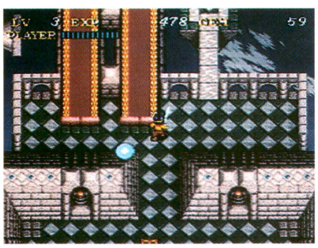
# CONTENTS

COVER illust/SUSUMU MATSUSHITA+LIGHT & SHADOWS INC.
Design/YASUYUKI YAMADA

発行所　株式会社アスキー　〒107-24　東京都港区南青山6-11-1　スリーエフ南青山ビル　☎03・3486・7111(代表)



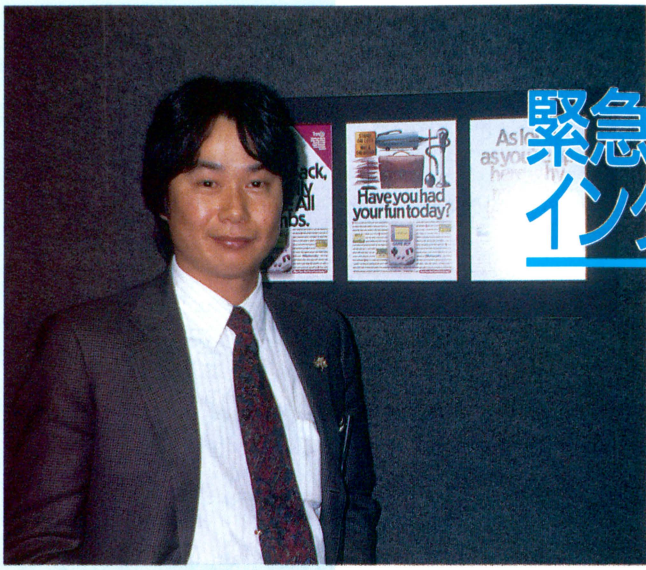




## GAME INDEX



価格のあとに[込]マークがついているものは消費税込みの商品価格、価格のみ表記しているものは消費税別の商品価格です。




# 緊急インタビュー 宮本茂

# CD-ROMソフト第1弾は『ゼルダ』と『マリオ』!?

ついに姿を現したスーパーファミコンCD-ROMアダプタ。アメリカでの発表会場であるCES会場で、あの宮本茂氏を発見したファミ通取材班は、突撃インタビューを試みた。その結果は……!?

## スペックが発表されたことでソフトが開発しやすくなるね

——ついに正式発表されたスーパーファミコンCD-ROMアダプタ。アメリカでも、ラスベガスのCES(コンシューマー エレクトロニクス ショー)会場のNOA(ニンテンドー オブ アメリカ)パビリオンで同時発表されたのだ。我がファミ通アメリカ特派員は、CES会場内において、あの宮本茂氏に突撃インタビューを試みたぞ。注目すべき情報が聞き出せるか!?

**ファミ通** さっそくですけど、今回、任天堂から発表されたCD-ROMアダプタについて、いくつか質問させてください。

**宮本** 基本的には一切ノーコメントなんですよ。本当は、「CD-ROMについてはノーコメント」と答えるってことさえ禁止されているんですから……。だから、いろいろ聞かれたって、マシンの性能については何も出ませんよ。それに、アメリカに来てからいろいろと忙しかったために、任天堂がCD-ROMのスペックについて、どれくらいまで発表をしたかってことも知らないんですよね。うかつなことをしゃべると、発表された以外のことを話してしまう可能性もありますしね。実際、どれくらいの発表があったんですかね？（かなりけげんな顔をする）

※(注)CD-ROMのメーカー発表について逆に宮本氏から質問されて、あせるファミ通特派員。

**ファミ通** 発売が来年1月、値段が27000円ってことでしょ。ほかにもバッファの容量が8メガだとか、デザインは公開されていないんですがマシンの寸法とか、スーパーファミコンの下に置いて使う……なんてことが発表されましたけど。この発表されたスペックには、宮本さんの希望が入っていたりするんですか？

**宮本** まー、マシンの開発とソフトの開発はまったく別ですからね。一応、意見の交換は行ないましたけど。'93年と発売が決まったことで、ソフト開発における問題が解決しやすくなりましたね。スペックが固まったわけですから。ところで、そのスペック以上に何を答えろというんですか？(笑)

## 市場拡大によってソフトが充実する

**ファミ通** 宮本さんが、マシンのスペックについて何にもしゃべっちゃいけないことはよーくわかりました(笑)。じゃ、任天堂のゲームデザイナーとしてのコメントということでどうですか？

**宮本** なるほどね。わかりました。値段も発表されましたよね。あの値段で、この性能だったら、満足のいくマシンだなと思いますよ。今後発売されるソフトについても、そこまで発表されているなら少しだけコメントもいいでしょうね。まずね、最初に言っておきたいことがあるんです、まあいつも言っていることですけどね……。スーパーファミコンの出現はゲームの世界を変えましたよね。ハードウェアがゲームを変えるというわけではないんだけど、技術の進歩っていうのは確実にゲームを変えるんですよ。たとえばね、今回のCESでは、小さなパソコンソフトのメーカーがたくさん16ビット(スーパーファミコンやメガドライブのことを指す)の市場に入ってきているでしょ。やはり8ビット(ファミコンやマスターシステムのこと)のときは、パソコン関係のソフトハウスの実現したいことが、マシンの性能が低いために表現できなかったわけです。だから、市場に参入してこなかった。でも、マシンが16ビットになって彼らがやりたいことができるようになった。で、多くのソフトハウスがソフトを出してきて、面白いソフトが出現する可能性が増えてくるわけですよね。

## CD-ROMに向いてるのは？

**ファミ通** では、具体的に言って、CD-ROMのソフトでは、いったいどんな面白いゲームが出てくるんでしょうか？

**宮本** うーん……ちょっと言って

おくと、その"面白い"ってのが問題ですよね。業界のCD-ROM幻想というか、CD-ROMに対する夢が大きすぎるんですよ。CD-ROMだからというだけで、どんなジャンルのゲームでも面白くなると思われちゃうと……ちょっと困りますよね。あるジャンルのゲームには向いていて、あるジャンルのゲームにはまったく向いていないと思うんです。100のジャンルがあるとすると、15～30くらいのジャンルしかCD-ROMには向いていないのではないかと思います。

**ファミ通**　そのジャンルってのは、いったいなんですか？

**宮本**　じつは、それはまだ模索中というか……(笑)、お教えできないというか(笑)。でも、これだけは言えると思うんです。たとえばあるソフトがあったとするでしょ。そのソフトはカートリッジに載せるつもりだったんだけど、なんだかCD-ROMとかいう新しいものが出てきたからそっちに乗せて発売しちゃえ、って考えて発売したとします。これじゃちょっと寂しいですよね。CDにする必要のないものを、わざわざCDに乗せて発売したんじゃ、はたしてお客さんが納得して買うかなあ？　たとえば、1000面もある『マリオ』なんていうのは、ツライですよね。そのへんのことを作る立場の人間としては、冷静に考えていきたいと思います。

## 1000面もある『マリオ』はツライ

**ファミ通**　宮本さんの場合、ある程度ジャンルを絞って、CDに乗せるゲームを開発済みなんですか⁉　要するに、CD-ROMと同時発売の新作ソフトなんですけど！

**宮本**　はい、だから全1000面の『マリオ』です(笑)……なんてのは、冗談ですけどね。もちろん、同時発売のソフトは開発中ですよ。

**ファミ通**　うーん、やっぱり、ボクらとしては任天堂ってことで、やはり第1弾は『マリオ』って線を期待しているんですけど？　全国500万人のファミ通読者のためにも、ちょこっとだけ何か教えていただけませんでしょうか？

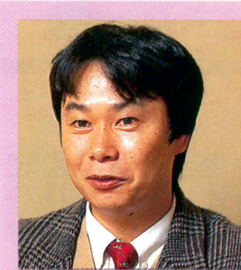
**宮本**　うーん(ニガ笑いをしつつ、かなり困った様子)。しかたないな、ちょっとだけ言うとね、CD-ROMということにテーマを絞って、『マリオ』が登場するゲームを出す予定ですよ。CD-ROMならではの『マリオ』ってことなんですけど、このCD-ROMならでは、ってのがなかなか難しい問題でして(笑)。CD-ROMならでは、ってのが開発できなかったら、やはり1000面入った『マリオ』を出しましょうか(笑)。

**ファミ通**　CD-ROMソフトとして『マリオ』が出るとボクらは期待していていいんですね!!　ところで、『マリオ』1本ってことはないですよね。

**宮本**　うーん……(かなり長い間がある「うーん」でした)『マリオ』と『ゼルダ』ってことにしておきましょうか……。

**ファミ通**　げげっ、ということは現在2本が、ラインアップに挙がっているわけですよね。ところで(しつこいファミ通)スーパーファミコンが出たときに『F-ZERO』のような隠しダマがありましたよね。今回も当然CD-ROMならではのマシンスペックを応用した隠しダマが用意されてるはずだ……と、思ってるんすけど……。

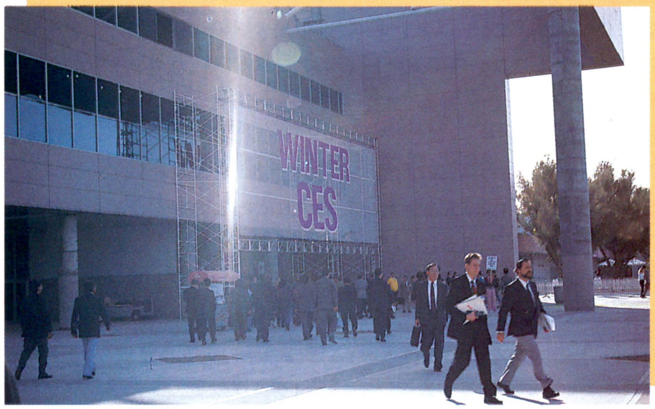
**宮本**　もちろん、それはあるでしょうね。そのへんに関しては、楽しみにしておいてください……これくらいのコメントにしときましょうか。



### 宮本　茂

'52年11月16日京都府生まれ。金沢市立美術工芸大学卒業。'77年、任天堂入社。言わずと知れた、任天堂が誇る宇宙一のゲームデザイナー。『スーパーマリオブラザース』や、『ゼルダの伝説』の生みの親であることはアメリカ人でも知っている。ポール・マッカートニーにサインをしてあげたことでも有名なのだ。

⬇今回、'92ウィンターCESが開催されたアメリカはネバダ州ラスベガスの会場。半年に1度の家電のカーニバル。同時に家庭用ゲームマシンの祭典でもあるのだ。







⬆NOAは独自にパビリオンを出展。ここでスーパーファミコンCD-ROMアダプタの正式発表が行なわれたのだ。ここで宮本氏にインタビューに答えてもらったぞ。

**ファミ通**　なるほど……やっぱり、そうきましたか。ちょっと残念だなぁ。どうも長い時間、たいへんありがとうございました。

――はたして、スーパーファミコンと同時発売された『F-ZERO』に匹敵する、マシンスペックをフルに活用したソフトは、いったいどんなものなのだろうか？　そして、540メガの大容量を活かした『マリオ』と『ゼルダ』というのは、どんなゲームなのか？　これから、ますます任天堂の動きから目が離せなくなってきたぞ!!



© LIGHT & SHADOWS. INC. SUSUMU MATSUSHITA



SHOW

# CES速報第2弾!!『ストII』も出展された

先週号でお伝えしたとおり、今週は'92ウインターCES(コンシューマー エレクトロニクス ショー)情報をたっぷりお届けしてしまうぞ。

CESってのはもともと家電業界が業界関係者向けに新製品の発表を行なうための展示会なんだよね。ゲーム業界関係も、ニューハードや新作ソフトの発表の場として、CESを活用することが多いのだ。今年もNOA(米国任天堂)、SOA(米国セガ)、そしてCESと別の会場においてターボ・テクノロジー社(NECとハドソンの合弁会社)が、それぞれセンセーショナルなニューカマーを用意していたぞ。

まずは、NOAの情報から。今回NOAがもっとも展示スペースを割いて力を入れていたのは、この春発売予定というスーパーNES(スーパーファミコン)用の新型光線銃！ その名もスーパースコープなのだ。全長60センチというバズーカ型のこの光線銃は、6タイプのゲームが入ったカートリッジ付きで、約60ドルという値段だ。この値段は、8メガのゲームソフトと同価格の設定なわけで、アメリカ人にとってもかなりのお買い得感のあるものなんだよね。

「日本での発売も、もしかするとあるかもしれません。現在検討中です」(任天堂 広報)

「日本と比較して、光線銃ゲームの市場が大きいというアメリカ向けに開発されたものらしいですよ。でも、日本国内でも、最近アーケードで光線銃ゲームのウケがいいので意外と発売が近いのでは……という気もしますね」(事情通)

ということなんだけど、日本でも発売してほしいというファミ通読者も多いんじゃないのかな？

さて、NOAだけでなく、NOAのサードパーティーからも多数新作が登場していたんだけど、会場でもっとも注目されていたのはカプコンのスーパーファミコン用ソフト。そう、ついに公開された『ストリートファイターII』だ!!

「米国のゲームセンターでも、この手の対戦型アクションゲームはものスゴイ人気。カプコンも初期出荷だけでも、100万本以上は考えているらしいですね。実際それだけの力を持っているみたいですし、




⬅正式な商品名はスーパースコープ6になる。材質はプラスティックなんだけど、ズッシリとした重さはなかなかのモノだ。




⬆飛び交うミサイルを、撃ち落とすゲーム。ミサイルの飛ぶ音も迫力があるぞ。




⬇『テトリス』タイプのパズルゲームだ。シンプルだけど、熱くなっちゃうよん。






⬆パビリオン内のメインスクリーンでは、CG(ポリゴンね)で描かれたマリオが来場者と会話するというショーが……。じつはCGマリオの動きは、ある役者の顔に取り付けられた9つのスイッチで制御されている。あー、裏方さんなカンジ。

⬅昨年ナンバーワンヒットのアーケードゲームが、ついにスーパーファミコンに。ゲームに登場するキャラクターは8人で、もちろん対戦プレーが可能だ。えっ、隠れキャラクターの四天王ですか⁉ もちろん入っているとのことです。

まわり(任天堂も含む)の期待も相当なもののようですよ」(事情通)

と、NOA情報はこれくらいにして、おつぎはSOAのお話だ。『ソニック』のヒット以来勢いのついているセガなんだけど、やはりブース内は『ソニック』一色だったぞ。ポスター、着ぐるみ、バッジなど、まさに『ソニック』フィーバー!?

「『ソニック』が登場して以来、ジェネシスが160万台売れましたからね(過去累計290万台)。今年は、さらに200万台は売れる模様です。6月にはメガCDのアメリカ国内発売も控えていますし、セガの話題はつきないでしょう。それに、じつは『ソニック』に続いてまたまた大ヒットを狙っているソフトがあるんですよ」(SOA副社長)

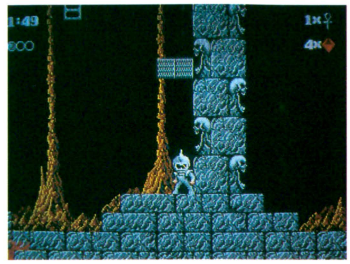
と、言って紹介してくれたのが、『キッドカメレオン』。このページの右上に同ゲームの画面写真を掲載しておいたのだ。また、今年はメジャーなスポーツ選手と次々と契約して、キャラクターもののスポーツゲームを大量に用意しているとのことだ。これらのソフトは、日本でもリリースの可能性があるとのこと。楽しみだよね。



↑巨大なスクリーンには、ずーっとセガのプロモーションビデオが流れていた。セガブース来場者一番の話題は、6月発売予定のメガCD……。



↑ゲームギアの展示模様。手のオブジェがヨイよ。


←『キッドカメレオン』は、横スクロールのアクションゲーム。SOAの大オススメソフトだそうです。

最後に、ターボ・テクノロジー社関係の、最新情報をお伝えするね。NECはブースをCES会場に設けずに、ホリディインというホテルに特設会場を作っていたのだ。なぜCESにブースがないの?

「新会社の社名も決まっていないのに、CESにブースを設けるわけにはいかなくて……。会社が動き出すのは4月からですしね。CESとは別会場とさせていただきました。今年アメリカではPCエンジンDUO相当の商品を中心に展開していきたいと思います」(NEC広報)

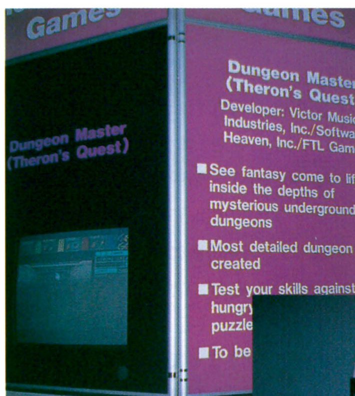
会場内には、メガCDとPCエンジンDUOを並べて展示してあって、「DUOのほうが早いでしょ!」というデモストレーションも行なわれていた。比較広告に対して寛大な、アメリカだからできるデモストレーションだよね。

また会場の、とある小部屋において、一般入場者の目を触れさせない形で、ハドソンが開発中の新技術を搭載したマシンのデモを行なっていた。写真、スケッチは一切ダメという厳重な報道規制のもと、そのマシンは公開されていたのだけれど……。

マシンのスペックを簡単に紹介すると、なんとCPUは32ビット。CPUの処理速度は、現在パソコンで主流となりつつある486マシンの2倍近いという。256色の同時発色が可能で、ハドソンが開発中の動画チップを搭載しているというもの。CD-ROMユニットとセットアップすれば、2時間の映画もまるまるマシン上で再現できてしまう。マシンのデモを見た人間によると、「『ターミネーター2』で登場したような、人間がメルトして変形するようなCGと、フライトシミュレーターが動いてました」(事情通)

日本電気HEによると、残念ながらこれが次期PCエンジンというわけではないとのこと。正式なリリースが楽しみだよね!! ＊





↑ターボ・テクノロジー社の展示場には、なんとCD-ROM版の『ダンジョンマスター』が! 発売元が日本ビクターということは、日本発売もありえるということか!?



→PCエンジンDUOとメガCDを展示してある。でも、マシン上で走っているソフトは、全然別モノなんだよね。「これでは比べようがないよ」との声もあったぞ。

HOTLINE

## マリナーズを任天堂が買収!!

前号でお伝えした、任天堂がアメリカ大リーグのシアトル・マリナーズを買収するという噂があるって記事を覚えてる? ところがどっこい、これが噂ではなくて本当のことだった。現地時間の1月21、22日両日に、球団オーナーを含む関係者の交渉の結果、買収について基本的に合意したのだ。買収金額は1億ドル、日本円にして約125億円。NOAと任天堂の山内社長がそのうちの6割を出資、残りを地元有力企業が負担するということだ。ただし、任天堂が正式に大リーグ経営に乗り出すにはアメリカン、ナショナル両リーグのオーナーの承認が必要。現在、大リーグには外国企業の参入を歓迎しないムードがあり、そう簡単には結論はでないであろうという見方が強いのだ。はたして、どうなることやら、続報が入りしだいお知らせするから、待っててね。＊

WORLD

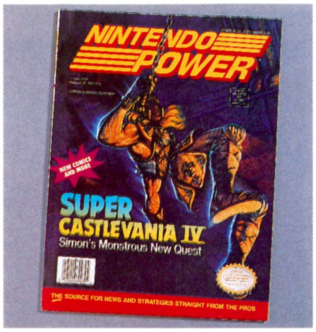
# アメコミ版『ゼルダ』&『マリオ』ニンテンドーパワーで連載開始

ニンテンドーパワーというのはNOAがアメリカでユーザー向けに販売している雑誌のことだ。公称発行部数200万部。年間定期購読制を取っており、価格は1年間で(月刊だから12冊)で15ドル。そのニンテンドーパワーの1月号からアメコミ版『ゼルダ』と『マリオ』の連載が開始されたのだ。しかも、書いているのは『ゼルダ』が石ノ森章太郎で、『マリオ』がチャーリー野沢というマンガ家なのだ。……え？　日系2世というふれこみのチャーリー野沢っていったい誰？「ワタシ、日本のマンガ大好きでよく見ますが、アメコミ、とても難しいです。擬音ひとつ取っても日本のマンガで使っているのは、半分以上、訳せませーん。日本的表現、どこまで受け入れられるか楽しみでーす」(チャーリー野沢)

……。まぁ、とにかくこれってボクたちも読みたいよね。嬉しいことに、任天堂が1年間(12回)の連載終了後に、日本語版の出版を検討しているとのこと。楽しみ!!

でも、どうして日本じゃなくてアメリカで連載するんだろうか？「浸透しつつあるソニック人気に先手を打ったんじゃないですか？なんだかんだいっても、マリオはビッグネームですから」(事情通)

ともかく早く読みたいよね。*




⬆ニンテンドーパワー。攻略とか紹介が主で、本格的なマンガは初お目見えだ!!

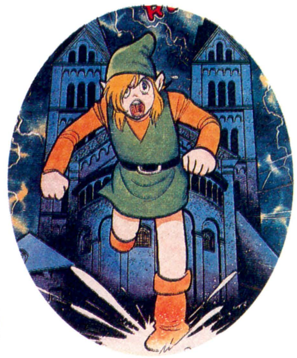


➡やっぱりこの絵には見覚えがあるぞ。あの人かなぁ？　でも日系2世ということだし？

©チャーリー野沢







⬅アメコミ風にあまりアレンジはしていない『ゼルダ』。僕たちにもおなじみのタッチだ。

©石ノ森章太郎

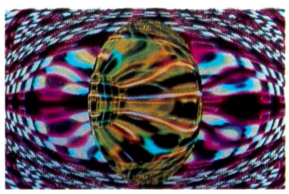
ART

# バーチャル流行りの昨今だけどバーチャルドラッグってなに？

ドラッグといっても別に危ないものじゃないぞ。簡単にいえば、視覚(立体&平面映像)プラス聴覚(音楽)プラス嗅覚(お香)で、脳へ複合的な刺激を与えて、合法的にトリップ感覚を作りだそうという新しい試みの商品なのだ。なかに含まれているのは、ビデオ（LD)、立体メガネ、お香の3点セット。

1月23日には、関係者を集めて発表会が行なわれた、この商品。『トランス』と『エクスタシー』の2種類があり、値段はともにビデオテープが6900円で、LDは5000円なりだ。表向きはドラッグという刺激的な名がつけられているけど1種のアート(芸術作品)みたいな仕上がりになっているぞ。これもまた、違った意味あいでのマルチメディアなのかもしれないね。*





⬆こんな感じの映像がこれでもかって具合にどんどん繰り広げられるのだ。⬅発表会会場。大音量で、迫力満点!!ポニーキャニオンから発売されるぞ。

TOPICS

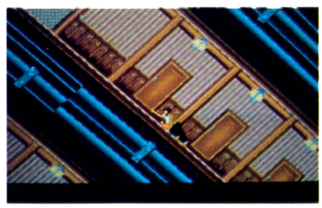
# HCS '91年度生が企画制作する『エジプト』に続くソフトはこれだ!!

昨年、生徒が企画し、制作したパズルゲーム『エジプト』をファミコン用ソフトとしてリリースしたHCS（ヒューマン　クリエイティブスクール)。1月22日、そのHCSが'91年度生(つまり、今年の春に卒業予定の生徒)が企画し、制作するソフトを再び発売すると発表したのだ。今回は2タイトル。ともにスーパーファミコン用ソフトだ。

まず『セプテントリオン』。沈没する豪華客船からノンプレーヤーキャラを率いて脱出をはかるアクションアドベンチャーゲームだ。



⬆平均18～19歳。総勢14人のスタッフ。

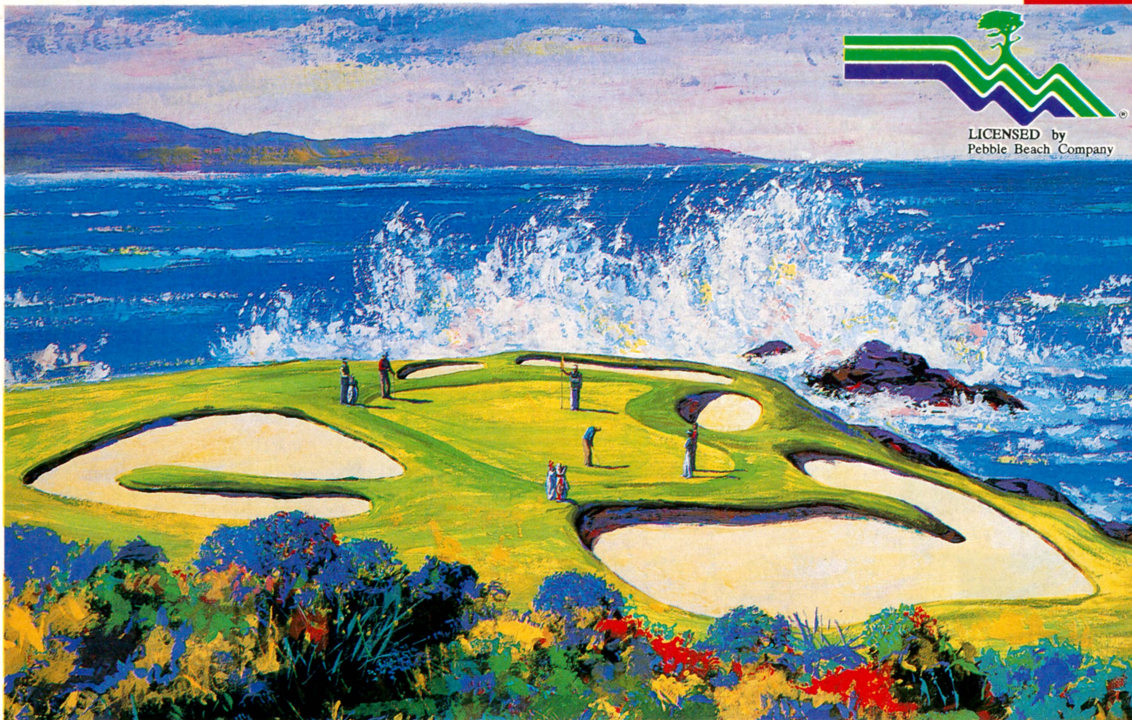


⬆『セプテントリオン』。まだ開発を開始したばかり。黒い部分には字幕が入る。

もう1本は『ドラゴンズヘブン』。気楽にできるファンタジーリアルタイムシミュレーションゲーム。

2本とも、夏休みの宿題だった企画書のなかから厳選され、その年の優秀な各課の生徒を学校側が指名して制作するというシステムから生み出される。え、就職は？という疑問も当然あるけど、制作終了しだい、メーカーに推薦状を出すとのこと。安心して全力投球できるってわけ。楽しみだね。*

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO




# 1992年、究極の期待作。

海外名門コース第二弾

NEW 3D GOLF SIMULATION

# ペブルビーチの波濤™

ペブルビーチのはとう

1992年「全米オープン」の開催地

**ペブルビーチゴルフコースを完全シミュレート**

**究極の新機能を追加、プレーが、画像が、さらにリアルに。**

- 3D解像度をさらに高め、コースを超リアルに再現。
- 感動のミラクルショットのリプレイが何度でも可能。
- 新たな興奮を呼ぶ、賞金稼ぎのスキンズマッチ採用。
- ゲーム中の効果音に美しい音色のBGM機能を追加。
- 全プレーヤーのボールを表示、緊迫感が一段とアップ。
- 臨場感をさらに盛り上げる数々のアニメーション機能。


▲8番ホール


▲7番ホール

**1992年4月**
**発売予定**

POLYSYS™
Integrated 3D Processor

このマークはT&E SOFTの商標です POLYSYS搭載の3Dソフトには、このマークが表示されます

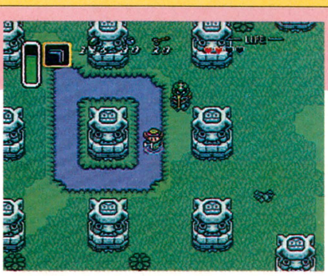
Technology & Entertainment Software
T&E SOFT
株式会社 ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地
PHONE：052-773-7770

WEEKLY ファミコン通信

# WEEKLY TOP 30

『ゼルダの伝説』が、6週間ぶりに首位に返り咲いてきたぞ。先週は22位まで落ちていたけど、底力を発揮したという感じなのだ。3～5位がスポーツゲームで占められているのも、今週の話題のひとつ。いまは対戦ゲームの時代なのだろうか。

## 1 ゼルダの伝説 -神々のトライフォース-

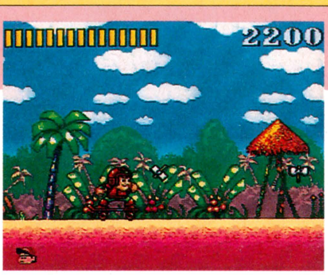


カカリコ村で、壁のマリオの絵を引っ張るとルピーが4枚出てくるのは知ってるよね。普通は1ルピーか5ルピーしか出ないんだけど、外にいる兵士6人をノーダメージで倒してから引っ張ると、なんと20ルピーが必ず出てくるのだ。序盤のルピー集めには最適だね。

前回22　前々回6
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
アクションRPG
■任天堂
8000円[込]
'91年11月21日発売

**2268**

## 2 高橋名人の大冒険島



オープニングで、悪魔らしき敵に石にされた高橋名人の恋人というのが、当然のことながら美女なのだ。こんな恋人なら、高橋名人が必死に救出しようとするのもよくわかるよね。ところで、高橋名人は私生活でもこんな恋人がいるのかなあ？　ちょっと気になったりするのだ。

前回一　前々回一
スーパーファミコン
カートリッジ
アクション
■ハドソン
8500円
1月11日発売

new

**2198**

## 3 スーパーフォーメーションサッカー

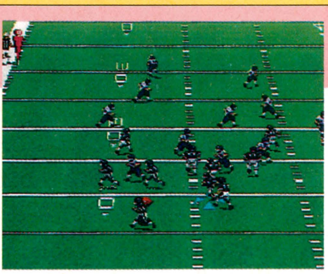


ひとりひとりに能力値が設定されているこのゲームの選手には、モデルになった実在の選手がいるのだ。たとえば、マラドナというのは誰のことかすぐにわかるよね。このように、各チームのスーパースターのモデルは誰のことか考えると、いっそうの感情移入ができるぞ。

前回2　前々回8
スーパーファミコン
カートリッジ
スポーツ
■ヒューマン
7700円
'91年12月13日発売

**1626**

## 4 プロフットボール



『JOHN MADDEN FOOTBALL』という、ジェネシスのソフトをスーパーファミコン用に移植したのがこのゲームだ。つまり、メガドライブユーザーも、ジェネシス版を手に入れればプレーすることが可能なのだ。ジェネシス版は新データバージョンも出ているぞ。

前回一　前々回一
スーパーファミコン
カートリッジ
スポーツ
■イマジニア
7900円
1月17日発売

new

**1618**

## 5 スーパーファイヤープロレスリング



21人いるレスラーのなかで、もっとも初心者向けなのが氷川だ。エルボーで流血させ、倒れた敵にエルボードロップをくり返し、とどめはタイガードライバーからのキャメルクラッチで、あっという間に勝てるぞ。セイバーも自爆する技がないのでおすすめなんだけどね。

前回3　前々回9
スーパーファミコン
カートリッジ
スポーツ
■ヒューマン
8500円
'91年12月20日発売

**1415**

このランキングは、以下の販売店のご協力により、ファミ通編集部が独自に作成したものです。
●協力店　大昌ビーヤング（宮城　仙台）、藤崎（宮城　仙台）、おかじま電器全店（千葉　幕張他）、伊勢丹百貨店（東京　新宿）、西武百貨店（東京　池袋）、博品館TOY PARK（東京　銀座）、アイワールド（神奈川　相模原）、松坂屋（愛知　名古屋）、キデイランド（大阪　梅田）、近鉄百貨店（大阪　阿倍野）、そごう（大阪　心斎橋）、大丸（福岡　博多）、トキハ（大分　大分）

## 6 ヨッシーのたまご



前回15　前々回5
ファミコン
カートリッジ
■任天堂
4900円[込]

**1327**

パズル
'91年12月14日発売

## 7 スーパーワギャンランド



前回7　前々回2
スーパーファミコン
カートリッジ
■ナムコ
8300円

**1184**

アクション
'91年12月13日発売

## 8 時空の覇者 Sa・Ga3［完結編］



前回1　前々回1
ゲームボーイ
バックアップカートリッジ
■スクウェア
4900円[込]

**1180**

RPG
'91年12月13日発売

## 9 スーパーマリオワールド



前回4　前々回3
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
■任天堂
8000円[込]

**1126**

アクション
'90年11月21日発売

## 10 ファミスタ'92



前回8　前々回11
ファミコン
カートリッジ
■ナムコ
5000円

**1068**

スポーツ
'91年12月20日発売

| 順位 | 前回 | 前々回 | タイトル | 機種 | メディア | メーカー | ジャンル | 発売日 | 価格 | 得点 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 11 | 12 | 16 | バトルコマンダー | スーパーファミコン | バックアップカートリッジ | ■バンプレスト | シミュレーション | '91年12月29日発売 | 9800円 | 958 |
| 12 | 23 | — | テトリス | ゲームボーイ | カートリッジ | ■任天堂 | パズル | '89年6月14日発売 | 2600円[込] | 899 |
| 13 | 17 | 15 | ファミコンジャンプII 最強の7人 | ファミコン | バックアップカートリッジ | ■バンダイ | アクションRPG | '91年12月29日発売 | 8500円 | 897 |
| 14 | 9 | 13 | ファイナルファンタジーIV | スーパーファミコン | バックアップカートリッジ | ■スクウェア | RPG | '91年7月19日発売 | 8800円 | 866 |
| 15 | 5 | 12 | スーパー信長の野望・武将風雲録 | スーパーファミコン | バックアップカートリッジ | ■光栄 | シミュレーション | '91年12月21日発売 | 11800円 | 785 |
| 16 | 19 | 10 | ロックマンワールド2 | ゲームボーイ | カートリッジ | ■カプコン | アクション | '91年12月20日発売 | 3500円[込] | 731 |
| 17 | 20 | 17 | がんばれゴエモン外伝2 天下の財宝 | ファミコン | カートリッジ | ■コナミ | RPG | 1月3日発売 | 6980円 | 701 |
| 18 | 16 | 19 | シムアース | スーパーファミコン | バックアップカートリッジ | ■イマジニア | シミュレーション | '91年12月29日発売 | 9800円 | 687 |
| 19 | 21 | 18 | テトリス2+Bombliss | ファミコン | バックアップカートリッジ | ■ビー・ピー・エス | パズル | '91年12月13日発売 | 6500円 | 615 |
| 20 | 13 | 14 | 超魔界村 | スーパーファミコン | カートリッジ | ■カプコン | アクション | '91年10月4日発売 | 8500円 | 552 |
| 21 | 25 | 18 | がんばれゴエモン～さらわれたエビス丸 | ゲームボーイ | カートリッジ | ■コナミ | アクション | '91年12月22日発売 | 3800円[込] | 520 |
| 22 | 6 | 4 | SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語 大いなる遺産 | スーパーファミコン | バックアップカートリッジ | ■エンジェル | RPG | '91年12月21日発売 | 9500円 | 510 |
| 23 | — | 20 | スーパーマリオランド | ゲームボーイ | カートリッジ | ■任天堂 | アクション | '89年4月21日発売 | 2600円[込] | 503 |
| 24 | — | — | シムシティー | スーパーファミコン | バックアップカートリッジ | ■任天堂 | シミュレーション | '91年4月24日発売 | 8000円[込] | 494 |
| 25 | — | — | F-ZERO | スーパーファミコン | バックアップカートリッジ | ■任天堂 | カーレース | '90年11月21日発売 | 7000円[込] | 471 |
| 26 | — | 30 | スーパーチャイニーズワールド | スーパーファミコン | カートリッジ | ■カルチャーブレーン | アクションRPG | '91年12月28日発売 | 8800円 | 462 |
| 27 | 18 | 29 | 爆笑！ 人生劇場3 | ファミコン | カートリッジ | ■タイトー | ボードゲーム | '91年12月20日発売 | 6400円 | 456 |
| 28 | 30 | 7 | ヨッシーのたまご | ゲームボーイ | カートリッジ | ■任天堂 | パズル | '91年12月14日発売 | 2600円[込] | 444 |
| 29 | 29 | — | ドクターマリオ | ゲームボーイ | カートリッジ | ■任天堂 | パズル | '90年7月27日発売 | 2600円[込] | 438 |
| 30 | 11 | 26 | スーパー桃太郎電鉄II | PCエンジン | Huカード | ■ハドソン | ボードゲーム | '91年12月20日発売 | 6800円 | 420 |

## スーパーマリオクラブ SUPER MARIO CLUB

### 新春大プレゼント当選者発表

- ●くにおくんの時代劇だよ 全員集合！ ■宮城県　石川昌幸
- ●マリオ オープンゴルフ ■千葉県　小林照幸
- ●ドラゴンボールZII 激神フリーザ!! ■大阪府　大石純子
- ●SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語2 光の騎士 ■宮城県　鹿野幹夫
- ●ファイナルファンタジーIV ■東京都　鈴木良弘
- ●がんばれゴエモン ～ゆき姫救出絵巻～ ■大阪府　丸山多佳子
- ●悪魔城ドラキュラ ■香川県　池本雅彦
- ●超魔界村 ■埼玉県　梅津弘子
- ●ロックマンワールド ■埼玉県　岩崎　航
- ●T.M.N.T.2 ■宮城県　亀岡雅樹

今週のスーパーマリオクラブは、1月3日号で告知した新春特別大プレゼントの当選者発表だ。というわけで、上に記載した10名のみなさん(敬称略)、どうもおめでとう。さて、ファミ通TOP30のコーナーでは、引き続きおたよりを募集中だ。アンケートはがきの『編集部へのおたより』の欄におもしろいことを書いて送ってね。『読者のご意見板』に掲載された人には、もれなく500ガバスを進呈するぞ。

※価格のあとに［込］マークのついているものは、消費税込みの商品価格、価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。
※このランキングは、ファミコン、スーパーファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイ、ゲームギアのソフトの販売数を、同一の条件のもとに集計したものです。

発売までまてない
# 期待の新作 TOP 20

『宇宙戦艦ヤマト』と『キャプテン翼VS』という、人気アニメを題材にしたソフトがランクイン。とくに、『ヤマト』は初のゲーム化なので注目されるのだ。

## 1 ドラゴンクエストV 天空の花嫁



スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
RPG
■エニックス
9600円　5月31日発売
**3363**

前回 1 前々回 1

敵モンスターは、1匹だけのときに仲間になる可能性がある。これって、『女神転生』と同じだね。

## 2 ストリートファイターII




スーパーファミコン
カートリッジ
アクション
■カプコン
価格未定　発売日未定
**1329**

前回 3 前々回 3

'91年度のナンバーワンアーケードゲーム。今年中には、なんとか家庭で遊びたいものだね。

## 3 シャイニング・フォース ～神々の遺産～



メガドライブ
バックアップカートリッジ
RPG
■セガ
8700円　3月20日発売
**637**

前回 4 前々回 5

このゲームの魔法は、レベルが上がると広範囲の敵を攻撃できるようになるのだ。破壊力抜群だぞ。

## 4 天外魔境II 卍MARU



PCエンジン
スーパーCD-ROM専用
RPG
■ハドソン
7800円　3月26日発売
**558**

前回 5 前々回 7

延び延びで心配されていた発売日が決定したのだ。これで、DUOを買う人も増えるかもしれないね。

## 5 LUNAR -THE SILVER STAR-



メガドライブ
CD-ROM
RPG
■ゲームアーツ
7800円　発売日未定
**427**

前回 6 前々回 4

キャラクターデザインは『ナディア』でおなじみの窪岡俊之。アニメファンの期待も大きいのだ。

| 順位 | 前回 | 前々回 | タイトル | 機種 | メディア | メーカー | ジャンル | 発売日・価格 | 得票 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 6 | 8 | 8 | ファイアーエムブレム外伝 | ファミコン | バックアップカートリッジ | ■任天堂 | シミュレーションRPG | 3月14日発売　6800円[込] | 308 |
| 7 | 9 | 10 | スーパーファミスタ | スーパーファミコン | カートリッジ | ■ナムコ | スポーツ | 3月27日発売　7900円 | 304 |
| 8 | 10 | 11 | MOTHERII（仮題） | スーパーファミコン | バックアップカートリッジ | ■任天堂 | RPG | '92年発売予定　価格未定 | 233 |
| 9 | 13 | 12 | パロディウスだ！ | PCエンジン | Huカード | ■コナミ | シューティング | 2月21日発売　9800円 | 227 |
| 10 | 11 | 13 | 真・女神転生 | スーパーファミコン | バックアップカートリッジ | ■アトラス | RPG | 発売日未定　価格未定 | 190 |
| 11 | 7 | 6 | F-1 GRAND PRIX | スーパーファミコン | バックアップカートリッジ | ■ビデオシステム | カーレース | 2月発売予定　9700円 | 180 |
| 12 | 15 | 14 | キャプテン翼III | スーパーファミコン | バックアップカートリッジ | ■テクモ | スポーツ | 発売日未定　価格未定 | 149 |
| 13 | — | 15 | ウィザードリィV | スーパーファミコン | バックアップカートリッジ | ■アスキー | RPG | 発売日未定　価格未定 | 107 |
| 14 | 19 | 17 | Ayrton Senna's SUPER MONACO GP II | メガドライブ | バックアップカートリッジ | ■セガ | カーレース | 5月22日発売　価格未定 | 98 |
| 15 | 14 | 18 | 弟切草 | スーパーファミコン | バックアップカートリッジ | ■チュンソフト | アドベンチャー | 3月上旬発売予定　8800円[込] | 95 |
| 16 | — | 16 | エキゾースト・ヒート | スーパーファミコン | バックアップカートリッジ | ■セタ | カーレース | 2月21日発売　8900円[込] | 91 |
| 17 | — | — | 宇宙戦艦ヤマト（new） | PCエンジン | スーパーCD-ROM専用 | ■ヒューマン | シミュレーション | 発売日未定　価格未定 | 66 |
| 18 | 18 | — | 出たな!! ツインビー | PCエンジン | Huカード | ■コナミ | シューティング | 2月28日発売　6800円 | 61 |
| 19 | 16 | — | 斬II スピリッツ | スーパーファミコン | バックアップカートリッジ | ■ウルフチーム | シミュレーション | 4月下旬発売予定　9800円 | 50 |
| 20 | — | — | キャプテン翼VS（new） | ゲームボーイ | カートリッジ | ■テクモ | スポーツ | 3月発売予定　4200円[込] | 44 |

## 読者のご意見板

●うちの近くに「女子高生お断り」というゲーセンがある。いったいどうして？ そんなに危険なところなのかなあ？ でも入るもん。
大阪府　増田亜香理　17歳

●UFOキャッチャーでソニックのぬいぐるみを取ったが、不良のお姉さんに「これちょうだい」と言われ、返事をする間もなく奪われた。
滋賀県　花本 崇　13歳

●たぶん、体験版の『天外魔境II』で段を99まで上げた暇な人が、全国に10人はいるはずだ。
北海道　渡辺祐介　13歳

●『スーパーフォーメーションサッカー』のせいで、箸と茶碗がうまく持てなくなってしまった。
東京都　堀 亮　14歳

●どうしてコンピューターのたかゆきが準優勝するんだよ!! 出場者はみんな大バカなんじゃないか？
埼玉県　石橋哲司　23歳

# 読者が選ぶ TOP 20

『スーパーファイヤープロレスリング』が大きく得点を伸ばしているぞ。PCエンジン版も人気があったし、当然かな。

## 今までの累計

| 今回 | 前回 | ソフト名 | 得点 |
|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ゼルダの伝説 −神々のトライフォース− | 12747 |
| 2 | 2 | ファイナルファンタジーⅣ | 11883 |
| 3 | 3 | ソニック・ザ・ヘッジホッグ | 6804 |
| 4 | 5 | 時空の覇者 Sa·Ga3［完結編］ | 2397 |
| 5 | 4 | ドラゴンクエストⅣ | 2242 |
| 6 | 7 | イースⅠ・Ⅱ | 2228 |
| 7 | 6 | F-ZERO | 2175 |
| 8 | 8 | アドバンスド大戦略 | 1955 |
| 9 | 9 | スーパーフォーメーションサッカー | 1788 |
| 10 | 10 | ドラゴンクエストⅢ | 1627 |
| 11 | 11 | ファイナルファンタジーⅢ | 1471 |
| 12 | 12 | スーパー三國志Ⅱ | 1452 |
| 13 | 13 | MOTHER | 1400 |
| 14 | 14 | 女神転生Ⅱ | 1260 |
| 15 | new | スーパーファイヤープロレスリング | 1200 |
| 16 | 15 | いただきストリート | 1058 |
| 17 | 16 | 超魔界村 | 1014 |
| 18 | new | スーパー信長の野望・武将風雲録 | 961 |
| 19 | 17 | スーパーマリオワールド | 916 |
| 20 | 19 | ファイナルファイト | 865 |

| 今回 | 前回 | ソフト名 | 機種名・メーカー名 | 得点 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | ゼルダの伝説 −神々のトライフォース− | ■スーパーファミコン 任天堂 | 1590 |
| 2 | 1 | ファイナルファンタジーⅣ | ■スーパーファミコン スクウェア | 1294 |
| 3 | 3 | ソニック・ザ・ヘッジホッグ | ■メガドライブ セガ | 768 |
| 4 | 9 | スーパーファイヤープロレスリング | ■スーパーファミコン ヒューマン | 587 |
| 5 | 5 | 時空の覇者 Sa·Ga3 ［完結編］ | ■ゲームボーイ スクウェア | 449 |
| 6 | 4 | スーパーフォーメーションサッカー | ■スーパーファミコン ヒューマン | 393 |
| 7 | 6 | イースⅠ・Ⅱ | ■PCエンジン ハドソン | 318 |
| 8 | 12 | アドバンスド大戦略 〜ドイツ電撃作戦 | ■メガドライブ セガ | 283 |
| 9 | 10 | ドラゴンクエストⅣ | ■ファミコン エニックス | 279 |
| 10 | 7 | F-ZERO | ■スーパーファミコン 任天堂 | 254 |
| 11 | 11 | ドラゴンクエストⅢ | ■ファミコン エニックス | 248 |
| 12 | 20 | ダンジョンマスター | ■スーパーファミコン ビクター音楽産業 | 232 |
| 13 | 8 | スーパー信長の野望・武将風雲録 | ■スーパーファミコン 光栄 | 229 |
| 14 | 16 | 女神転生Ⅱ | ■ファミコン ナムコ | 204 |
| 15 | 13 | MOTHER | ■ファミコン 任天堂 | 157 |
| 16 | new | ベスト競馬・ダービースタリオン | ■ファミコン アスキー | 137 |
| 17 | − | 超魔界村 | ■スーパーファミコン カプコン | 133 |
| 18 | 14 | スーパー三國志Ⅱ | ■スーパーファミコン 光栄 | 125 |
| 19 | − | ファイアーエムブレム | ■ファミコン 任天堂 | 121 |
| 20 | 18 | いただきストリート 〜私のお店によってって〜 | ■ファミコン アスキー | 114 |

※このランキングは、ファミコン、スーパーファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイ、ゲームギア、リンクスのソフトの読者投稿を、ファミコン通信のアンケートはがきによって同一の条件のもとに集計したものです。累計の数字は、ファミコン通信'91年1号から現在までの累計です。

# ビデオゲーム TOP 10

初登場首位の『ターミネーター2』は、ふたりプレーもいいけど、ひとりで2挺の銃を使えば気分はシュワルツェネッガーなのだ。 ★1月31日付

| 今回 | 前回 | ゲーム名 | メーカー名・ジャンル | 得点 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | new | ターミネーター2 | ■ミッドウェー／タイトー ガンシューティング | 3331 |
| 2 | 2 | F-1エキゾーストノート | ■セガ カーレース | 2304 |
| 3 | 1 | ストリートファイターⅡ | ■カプコン アクション | 1933 |
| 4 | new | クイズ廊下に立ってなさい | ■セガ クイズ | 1855 |
| 5 | new | スティールタロンズ | ■アタリ シミュレーション | 1570 |
| 6 | 5 | キャプテンコマンドー | ■カプコン アクション | 1524 |
| 7 | 4 | 餓狼伝説 | ■SNK アクション | 1404 |
| 8 | − | ドライバーズアイ | ■ナムコ カーレース | 1334 |
| 9 | 7 | WWFレッスルフェスト | ■テクノスジャパン／テクモ スポーツ | 1169 |
| 10 | new | タンクフォース | ■ナムコ シューティング | 1109 |

●協力店　プレイシティキャロット巣鴨店（東京　巣鴨）、笹塚店（東京　笹塚）、なんば店（大阪　難波）、表町店（岡山　表町）、ゲームファンタジアサンシャイン（東京　池袋）

# U.S.A TOP 10

なんと、今週の1位から10位までは、先週とまったく同じソフトで占められてしまったのだ。これはかなりの珍事件だぞ。 ★1月31日付

| 今回 | 前回 | ソフト名 | メーカー名・機種名・ジャンル |
|---|---|---|---|
| 1 | 1 | スーパーマリオワールド (SUPER NES INCLUDES SUPER MARIO WORLD) | ■NINTENDO OF AMERICA SUPER NES アクション |
| 2 | 2 | シムシティー (SIM CITY) | ■NINTENDO OF AMERICA SUPER NES シミュレーション |
| 3 | 3 | アレイウェイ (ALLEYWAY) | ■NINTENDO OF AMERICA GAMEBOY アクション |
| 4 | 4 | スーパーテニス (SUPER TENNIS) | ■NINTENDO OF AMERICA SUPER NES スポーツ |
| 5 | 5 | スーパーラジコンプロAM (SUPER R.C.PRO AM) | ■NINTENDO OF AMERICA GAMEBOY カーレース |
| 6 | 6 | パイロットウイングス (PILOT WINGS) | ■NINTENDO OF AMERICA SUPER NES シミュレーション |
| 7 | 7 | ファイナルファンタジーⅣ イージータイプ (FINAL FANTASY 2) | ■SQUARE SOFT SUPER NES RPG |
| 8 | 8 | パルテナの鏡 光神話 (KID ICARUS) | ■NINTENDO OF AMERICA GAMEBOY アクション |
| 9 | 9 | スーパーマリオランド (SUPER MARIOLAND) | ■NINTENDO OF AMERICA GAMEBOY アクション |
| 10 | 10 | アクトレイザー (ACTRAISER) | ■ENIX AMERICA SUPER NES アクション |

●協力店　Trysoft-World of Nintendo

# 緊急速報

## シャイニング・フォース
## SHINING FORCE
THE LEGACY OF GREAT INTENTION
神々の遺産



メガドライブの超話題作『シャイニング・フォース』の速報を、荒波のようにドッドッドッとみんなのもとに！ 第一章での仲間との出会いから、『シャイニング・フォース』たちの初陣までを紹介するぞ。

| | | |
|---|---|---|
| MD メガドライブ | RPG | バックアップカートリッジ |
| | セガ 3月20日発売予定 8700円 | 12メガ |

## あれから1000年がたちました…













『シャイニング・フォース』の時代をさかのぼること1000年。ルーン大陸は栄華の時代を迎えていた。その繁栄の影で人々の心がダークサイドを産み、ダークドラゴンを作りだしてしまった。その威力はすさまじく、築き上げた文明を破壊つくしていったのだ。

残された人々が戦いダークドラゴンを倒して、復活しないように封印した。だが、ダークドラゴンは1000年のちに復活すると予言していたのだ……。

ちょうど1000年後が、『シャイニング・フォース』の世界なのだ。

## 第一章『ルーンファウスト軍の侵略』での精鋭たち

### 主人公


『シャイニング・フォース』の主人公。文武両道の優れた戦士だ。

### ケン


誇り高き騎士だ。スピアを片手に敵に向かっていくぞ。遠方からの攻撃も得意。

### タオ

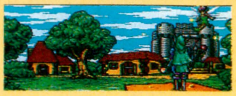

ガーディアナ王国の魔導士。彼女の使う魔法、ブレイズは敵軍も震え上がる威力だ。

### ロウ


主人公の親友の僧侶。力は弱いがヒールの魔法を使う。治療の友にどうぞ。

### ゴート


ガーディアナ軍にその人ありとうたわれた戦士。彼の攻撃には目を見張るぞ。

### チップ


アルタローン王国に仕える僧侶。ロウと同じく回復魔法、ヒールを使いこなす。

### ハンス


ガーディアナ王国につかえる弓兵。少々気弱だが、腕は超一級。

### ラグ


戦闘になると俄然と頑張る戦士だ。力でルーンファウスト軍をねじ伏せろ！

### ゴング


旅をしながら修行を続けるモンク。ヒールが使えて攻撃面も優れている。

### メイ


ガーディアナ王国の騎士団長バリオスの娘。父に負けず劣らず素晴らしい騎士だ。

## ガーディアナ城内

緑豊かな王国ガーディアナ。主人公が記憶を失ったまま拾われ、育った国でもある。このガーディアナには古くからいい伝えられる"神々の遺産"があった。

ある日、東にある古えの門になにやら怪しい動きがあるとの情報があり、騎士団長の愛弟子の主人公がシャイニング・フォースたちを率いて向かった。



⬆神聖な古えの城に怪しいものがうろついているという。征伐へ出かけよう！

⬇古えの城に向かうシャイニング・フォースたちに悲劇がまっているとは……。



## ガーディアナ城下

平和なガーディアナ王国の城下もまた平和そのもの。武器屋などは、争いがないため売るものもないのだ。この城下を隈なくまわり、主人公と一緒に戦ってくれる仲間を見つけるとともに、新たな情報も集めよう。この街にはいろいろ仕掛けがあるので、戦闘まえに楽しもう。

街でもうひとつ大切なのが、教会なのだ。ここでは戦いを記録したり、死者を甦えらせたりしてくれるぞ。

⬅教会は戦士たちの休息の場だ。うまく活用したいね。

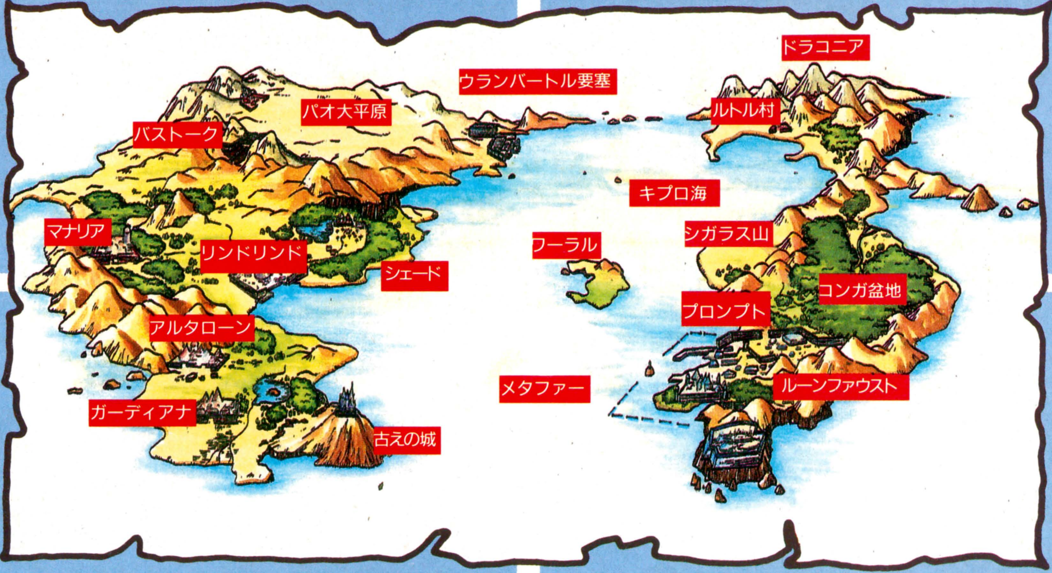


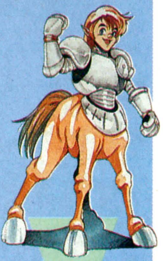
➡道具屋にはよってやくそうなどしっかり買い揃えよう。

➡本陣には戦いの前に必ずよろう。準備は周到に。











## ルーンファウスト軍との激突

⬇海上の敵を狙い撃て！　う一ん、オレの愛弓がうなるぜ……。





⬆ガーディアナ城に急ごうとしているのに……。地震で道が閉ざされているとは。

ガーディアナに急ぐシャイニング・フォースたちに容赦なく襲いかかるルーンファウスト軍。古えの門と違い広大なフィールドでの戦いになるぞ。無鉄砲に進んで、無駄な命を落とさないように戦略を立てながらいこう。

ガーディアナのみんながシャイニング・フォースの到着を待っているぞ。

## 古えの門での決戦

⬇戦闘の開始だ。先手先手で敵の攻撃をかわしながらいくのだ。

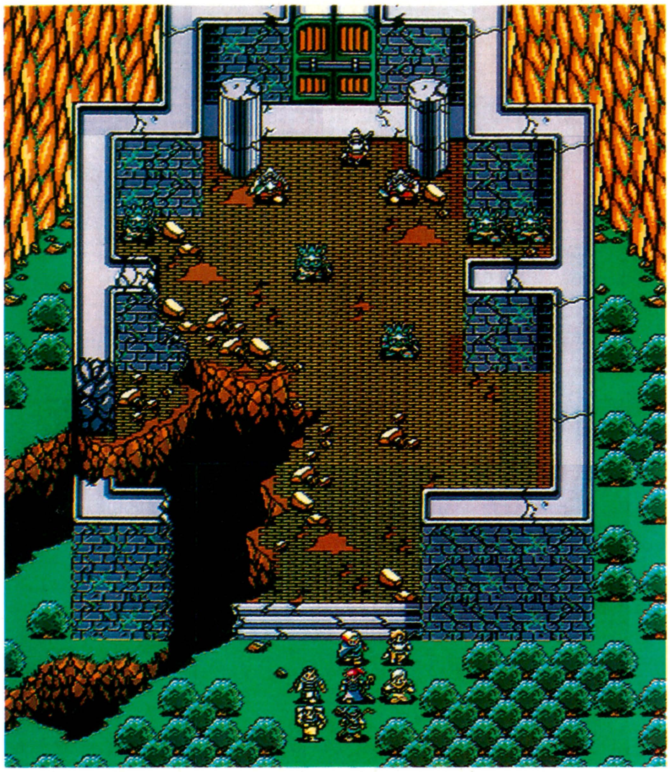




⬆古えの門での決戦の前に、仲間にいれておきたいゴングだ。頼もしい顔だぜ！

怪しいものがウロウロしているとの情報があった古えの門。そばに古い教会があり、そこで6番目の仲間ゴングとであうぞ。古えの門に敵はいたが、なぜか少数だった……。敵を倒していくにしたがって明らかになるガーディアナ奇襲作戦。シャイニング・フォースたちは謀られたのだ。ガーディアナに急げ!!

# 古えの門での決戦を解剖



シャイニング・フォースたちが一番はじめに戦うことになるのがこの古えの門なのだ。初陣だから簡単に突破できるだろう……と、甘く考えると痛い目にあう。

ここにはゴブリンをはじめ、力まかせで攻撃する敵が3種類も出てくる。治癒の魔法を使えるタオやゴングを従えて攻撃していくのがポイントだぞ。

これから続くルーンファウスト軍との戦いのためにも、古えの門でシャイニング・フォースの戦闘システムをしっかり理解しよう。



## ゴブリン×4

ルーンファウスト軍の先鋒。小さいわりには、与える衝撃は大きいぞ。

HP：12
MP：0



## ドワーフ×2

ゴブリンより強力な敵。攻撃も1度だけでなく、時として2度攻撃もある。

HP：12
MP：0



## ムーンナイト

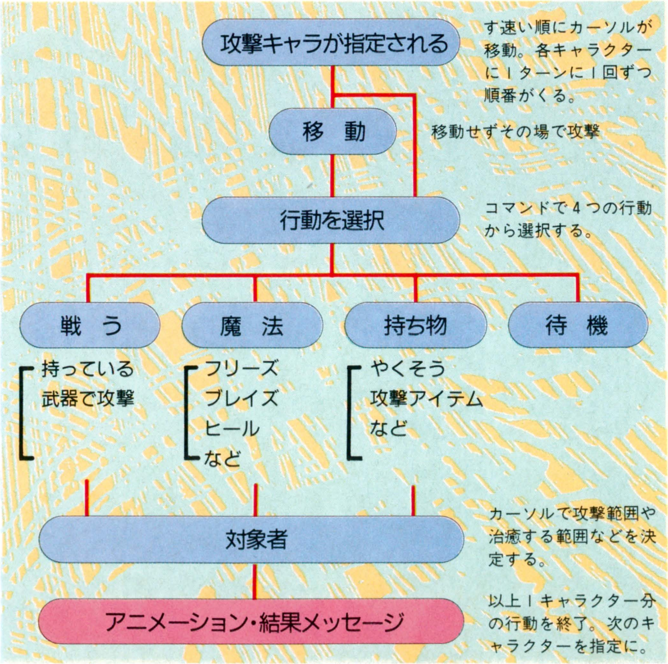
古えの門の戦いでの大将。防御力にも優れ、積極的に攻撃してくるぞ。

HP：14
MP：0

# 戦闘システムを理解しよう

『シャイニング・フォース』の戦闘システムは、いままでのRPGのそれとは違って多少わかりにくい面があるかも。このシュミレーション的戦闘システムを理解するものが『シャイニング・フォース』を制するといっていいだろう。そこで戦闘システムを図にしてわかりやすく説明していくぞ。

マップ上にいる全キャラクターは、1ターンごとに1度ずつ行動選択できる。これが戦闘の原則なのだ。移動できる範囲に色がついてわかるので、戦略を立てながら進んでいこう。また、飛び道具をもっているキャラクターを効果的に配置することも『シャイニング・フォース』マスターへの近道なのだ。



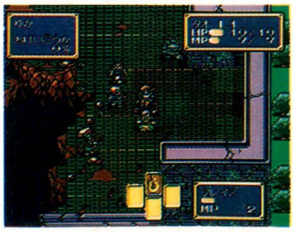

### 開発状況

99パーセントのところまでやってきました。もうすぐ完成になりますよ。楽しみに！

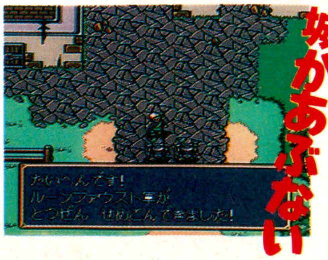
ソニック　高橋氏

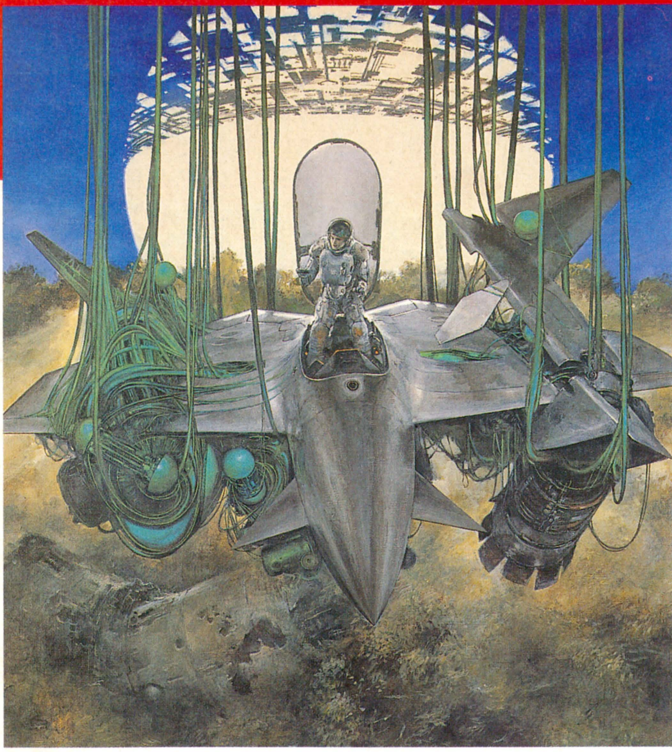


⬅戦闘中に全体マップも見られるぞ。便利な機能だね。



➡必殺のブレイズだ。遠距離攻撃で敵をやっつけろ！





# 緊急速報2

# SUPER ALESTE

正統派パワーアップシューティングの登場。多彩な兵器をうまく使いこなして、未知なる敵を粉砕せよ！　これ、シューティングに定評あるコンパイルと、特殊撮影技術の東宝という最強タッグによって生み出されたもの。まさにその演出には目を見張らされるぞ。斬新なステージのオンパレードだ。

| SF スーパーファミコン | シューティング | カートリッジ |
|---|---|---|
| | 東宝 '92年4月発売予定　8500円(予価) | 8メガ |

## ド派手なシューティングだっ!!

スーパーファミコンに『アレスタ』シリーズが登場したぞ。その名もズバリ『スーパーアレスタ』だ。バリバリの縦スクロールシューティングが快感。その状況にあった武器を選びながら、うまく武器をパワーアップさせて、各ステージを突破していくのだ。ステージは、通常ステージと高得点ステージのふたつの構成になっている。

ゲームモードには、ノーマルゲーム、ハードランク、ハイパーモードとあって、敵が硬くなって難易度がアップしていくぞ。また、とりっきー、るなていっくというモードもあって、楽しい仕掛けがいっぱいあるのだ。さらに、1度クリアーしてしまった人には、短時間で手軽に遊べるように、ショートゲームも入る予定だ。

こんなにも欲張りなシューティングは、いままでなかったぞ。

### アイテム

『スーパーアレスタ』に出現する基本アイテムは、大きくわけて3つしかない。8種類ある武器と、その搭載兵器をレベルアップするものと、一瞬で敵を壊滅させるボムだ。レベルアップとボムは必ず取るべし。



➡レベルアップアイテムには、黄色と緑色の2種類ある。緑色は必ず1段階アップするが、黄色は何個か取るとレベルアップするぞ。

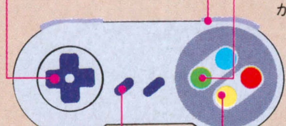


➡これを取ると、ボムがひとつ増える。ボムは画面上の敵を一掃してくれる心強いアイテムだ。できるだけたくさん集めておこう。



➡武器アイテムは全部で8種類。最初から番号が決まっている武器アイテムと、絶えず番号が変化している武器アイテムがあるのだ。

### 操　作　方　法



**Rボタン**
このボタンを押すことによって、搭載している武器のショットパターンをコントロールすることができる。場面ごとに使いこなせなければダメだぞ。

**✚ボタン**
いわずもがな、自機をコントロールするための大事なもの。シューティングでは、弾を避けることがなにより肝心だぞ。

**セレクトボタン**
自機のスピードは4段階に変えることができる。速いことに越したことはないが、自分に見合ったスピードを選択しよう。コントロールを失うぞ。

**Yボタン**
メインの攻撃ショットボタンである。ショットは連射が効いて、ボタンを押したままでいい。武器によっては、連射に向かないものもあるぞ。

**Bボタン**
最大の威力を発揮する全滅兵器、ボムの発射ボタンだ。しかし、その数は限られているから、いざというとき以外は使用を差し控えたほうがいいぞ。ボスにも効く。

### STORY

近未来の地球。突如、宇宙から飛来してきた異星人は、圧倒的な強さで地球軍を壊滅状態に追い込んでしまった。その戦いのなか、ただ1機残された最新兵器アレスタは敵の攻撃を受け、パイロットとも瀕死の状態になりながら森に不時着した。しかしそれは、味方だという第3の異星文明の意志体のトリックだった。意志体は、侵略してきた異星人に捕らえられていたが、戦闘の最中にアレスタ機を利用して脱出に成功したのだった。そして瞬く間に、アレスタ機の破損箇所を元通りに修復してしまう。最後に残ったアレスタ機のパイロットに、その意志体は話かけてきた。異星人に対抗するためには、意志体とアレスタ機の力がひとつになることだと……。

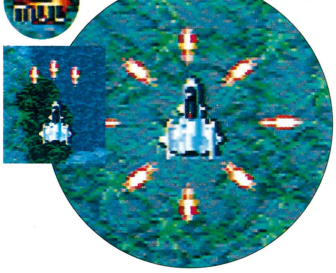
ゆいいつ残された道は、得体のしれない異星の意志体に協力して、僅かなチャンスに賭けるしかない。意志体が包み込むようにアレスタ機に融合する。パイロットは意志体と同調した。ここに、想像を絶するスーパーウェポンを装備したスーパーアレスタが誕生したのだ。

# 武器のバリエーションは130ある!

『スーパーアレスタ』の一番のウリといえば、武器の豊富さだろう。なんと全部で８種類もの武器があるのだ。また、ひとつの武器ごとに、ショットパターンをコントロールでき、右の画面のように、武器の発射方向を自在に変えることができるのだ。すべてのバリエーションを含めば、そのパターンは130にもなる。いままでのシューティングにはないバラエティーさだろう。まさにこの武器の選択いかんによって、ゲームの展開が変化するといっても過言ではない。

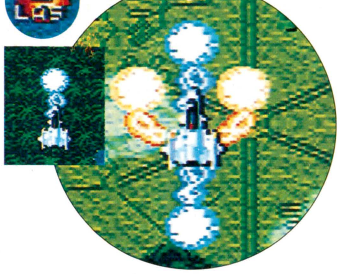


## 1 マルチショット



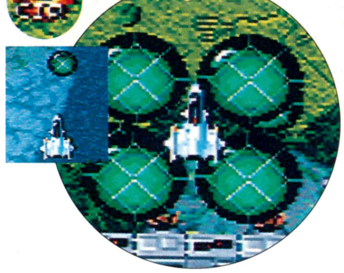
⬆基本のショット。レベルが上がるにつれ、多方向への攻撃ができるようになる。

## 2 レーザー



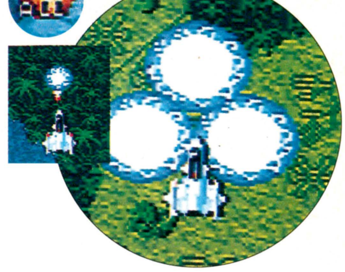
⬆破壊力の高いレーザー。パターンによって、追尾型のレーザーにも変化する。

## 3 サークル



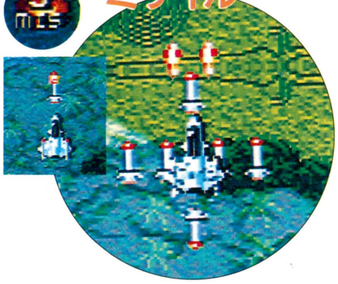
⬆球体が自機のまわりを回り、防御の役割を果たす。球体を止めることもできる。

## 4 オールレンジショット



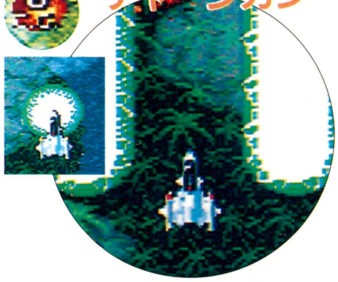
⬆通常のショットのほかに、進行方向に向けて大きなショットも発射できる。

## 5 ミサイル



⬆通常のショットと追尾型のミサイルを発射する。レベルが上がれば数も増える。

## 6 チャージガン



⬆Ｙボタンを押したままでいると、チャージされたパワーショットが加わる。

## 7 スプライト



⬆通常のショットに加え、支援攻撃機が増える。支援機の位置の固定もできる。

## 8 クラッカー



⬆大きな球体のミサイルが敵に命中すると、なかから細かいミサイルが出る。

## STAGE 1

ステージ１の舞台は地球の森林上空である。グリーンが目にまぶしいのだ。しかし、きれいな風景に見とれている暇なんかないぞ。次々と迫りくる異星人の群れ。はじめから敵の攻撃は容赦がない。そこは先手必勝で敵を蹴散らすとよい。

敵を倒していくと地上絵が見えてくる。これはなにを意味するのか。スクロールが止まると、幻のようにボスが登場するぞ。砲塔から弾を撃ってくるし、真ん中からは巨大な球体を吐き出し、両翼からノコギリのようなものを突きだしてくるのだ。



⬆左右から敵の集中砲火を浴びてしまうまえに、すべての砲台を叩き壊せ。通路が狭くなるとたいへんだ。



⬅ここまでためておいたチャージガンの威力で、立ちふさがる敵を一気に粉砕してやる。



➡右の障害物のなかには、レベルアップとボムが隠れているぞ。なんとかして取ろう。

## ボス登場!

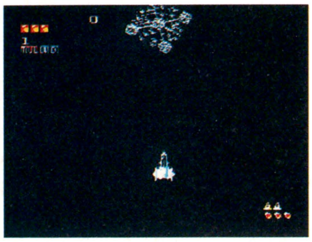


# 強敵たちが待ち受ける世界！

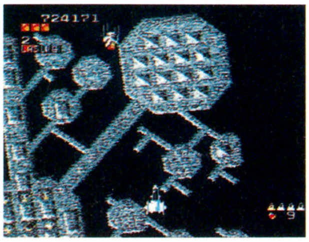
## STAGE 2

ステージ2は、スーパーファミコンの拡大・縮小機能を最大限に活用したものになっている。巨大な要塞がグルグル回っているのだ。要塞に突撃をかけると、一気に目のまえに迫ってくる。そんな光景をボーと見ている暇なんてない。いや、そんなことをしていると、つい目が回ってしまうことだってありうる。

要塞は近づいたと思うと、また遠ざかって行く。効果がよくあらわれているが、ちと気持ち悪くなってしまうのだ。当然、このあとには要塞からの攻撃がはじまるぞ。



⬆下のほうに敵の要塞が見える。まだ遠くてわからないが、かなりの規模だ。



⬆その要塞に急降下を敢行。見る間に要塞の全貌があらわになってくるのだ。




⬆要塞自体がボスとなっている。回転をしながら攻撃してくるぞ。

## STAGE 3

このステージは、高得点ステージ、つまりボーナス面だ。このステージではボスは登場しない。思いっきりザコ敵を撃ちまくるのだ。しかし、前方には壁がどこまでも続き、進行を妨害している。武器が最高までレベルアップしていれば、そんなことは問題ない。Yボタンを押し続けろ。

障害物の壁を壊すのは、なかなか快感をもよおす。スカスカと粉砕されていくのだ。それでもじれったいならば、ボムをおひとつどうぞ。

### 壁だらけでチュー！



⬆行く手を塞ぐ障害物の壁。これは、撃って撃って撃ちまくるしかない。



⬆壊しても壊しても障害物は続く。そのくせ敵はへっちゃらなのだ。ズルイ。

### ボムで一掃！



スバババババ

⬅立ちふさがる障害物に業を煮やした人は、とっておきのボムを使ってしまおう。一気に障害物など吹き飛ばしてしまうのだ。バリバリバリと壊してしまえ。

### 一気に粉砕



➡この通り、ボムできれいに障害物を掃除してしまった。だからといって、どんどんボムを使ってしまうと、あとで困って泣きをみることになるぞ。大切に使おう。

## STAGE 4

ステージ4になると、難易度はグッと高くなる。巨大な火の柱が宇宙空間に吹き出し、進行を邪魔してくるぞ。宇宙空間がたいまつだらけになったよう。炎が広がっていくさまは、幻想的な感じだけど、うかうかしていると火炎に巻き込まれて、あっと言う間にオダブツになってしまう。大きくなったり小さくなったりする星は、なんとも奇妙だけど、早めに壊すか、擦り抜けてしまわないと、挟まって死んでしまうぞ。

### 火攻めの刑だぜ！



⬅一斉に火を吐きながら突っ込んでくるぞ。どこに逃げたらいいんだ。プリーズ・ヘルプ・ミー！

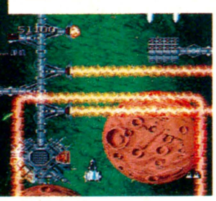
### 火柱に注意！



⬅ムチのような火柱が、自機めがけて襲いかかってくる。すぐに叩け。



⬆膨張と縮小を繰り返す巨大な星が前方を塞いでいる。うまく擦り抜けろ。



➡火柱と星に囲まれて、いったいどうしたらいい。



➡四方八方から敵の攻撃にさらされ、逃げ場がない状態になってしまった。

**開発状況**

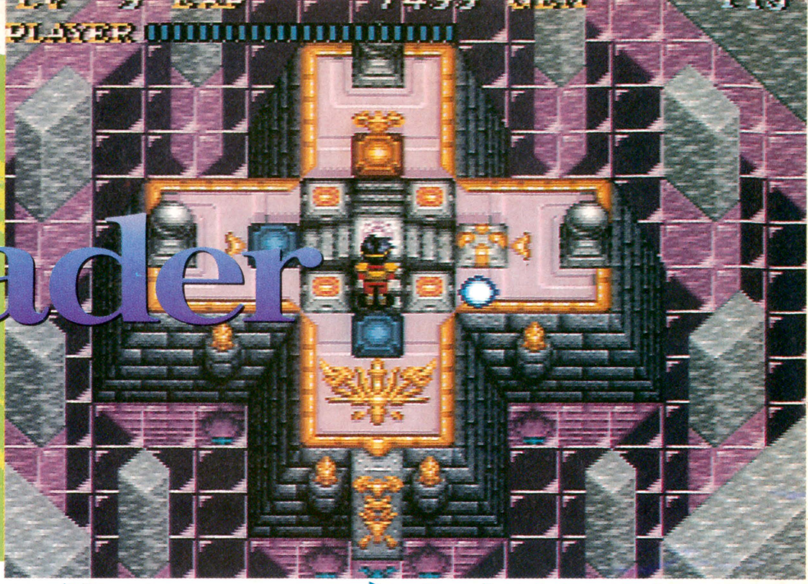
最終面を除いて、ある程度各ステージは完成しています。もう少しといったところです。

東宝　竹野氏

# 徹底攻略

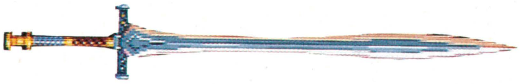
ソウルブレイダー

# Soul Blader




あの『アクトレイザー』の続編としてエニックスが放つ新感覚のアクションRPGだ。神の名において人々の魂を解放しろ。

| スーパーファミコン SF | RPG | バックアップカートリッジ |
|---|---|---|
| | エニックス　発売中　8800円 | 8メガ |



## 神に代わって魂を解き放つ それがソウルブレイダーたる役目なのだ!!

この『ソウルブレイダー』は、アクション重視のＲＰＧなのだ。でも、『アクトレイザー』ほど難易度は高くはない。つまり、ちょっとアクションが苦手な人でも、がんばればなんとかなる、という感じで万人向けに作られているぞ。ゲームでの目的は、悪魔によって封じられた人々の魂を解放していくこと。魂を解放することによって、封じられていた人や、植物、動物たちが復活するのだ。これらの人々からさまざまな情報を聞きつつ、武器や防具、アイテムを手に入れてこの世界の謎を解いていこう。悪魔のよこしまな野望を阻止できるかどうかはきみの腕にかかっているぞ。

### STORY

フレイル王国を統治するマグリット王は強欲が高じて、天才発明家のレオに命じ悪魔を召喚する機械を作らせた。悪魔は王に取り引きを持ちかけた。生き物の命ひとつと黄金を交換しようと。王は黄金の魅力に屈し、悪魔と契約を結んだ。こうして、その日を境にフレイル王国から命がひとつ、またひとつと消えていった。その惨状を憂いた神は弟子に人々の魂を救うよう命じたのだった。

## 序盤で入手できる武器・防具

主人公はゲーム開始時にはなにも持っていない。最初に示される試練の部屋でもらうのはいのちの剣のみ。けっこう厳しい始まりなのだ。冒険を続けていけばそれなりの防具も手に入れることができるので、どんどん魂を解放して、情報などに耳を傾けよう。思いもよらぬところに隠されているものもいくつかあるのだ。

### 武器

**いのちのつるぎ**



天空の神から授かった剣。威力はあまりないが役に立つぞ。

**サイコソード**



倒すことのできない敵を、しばらく足止めすることができる。

### 防具

**てつのよろい**



防御力が少し上がるていどの鎧。裸よりはずっとよい。

**コールドアーマー**



過熱するトラップからダメージを受けなくなる鎧。重宝するぞ。

### 魔法

**フレイムボール**



主人公の進行方向に火の玉を飛ばす。消費GEMは4。

**ライトアロー**



主入公の4方向に光の矢を飛ばす。消費GEMは8。

## でもってこっちはアイテムね

### ドリームロッド

眠っているものの夢をのぞくことができる杖だ。




### レオのえふで

レオが悪魔の絵を描くときに使っていた絵筆。




### やくそう

装備していれば、HPがなくなったとき自動的に回復。




### ふしぎなつぼ

装備していれば死んだとき一回限りGEMが減らない。



# まずは神の話を聞こう➡試練の部屋へ

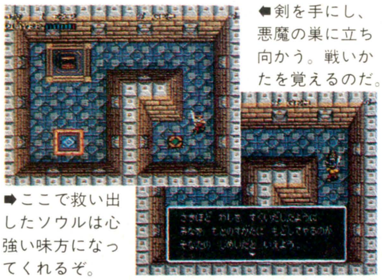
神の弟子である主人公は、最初に神の元でこのフレイル王国で起こっている悪魔とマグリット王の行ないを聞かされる。ソウルブレイダーとして人々の魂を解放するという使命を受けるのだ。また、この神の声を聞くほこらでは、ゲームのセーブや体力の回復などもできるので、ひんぱんに立ち寄ることになることも覚えておこうね。使命を聞いたら、まずは試練の部屋での戦いが待っているのだ。



⬅神に呼ばれて使命を聞く主人公。

➡ここからはほかのところへの移動もできる。

この試練の部屋にはいちばん最初にもらえる武器、いのちの剣があるぞ。これを持っていないと戦うことができないので、必ず取ること。ここで出現する敵をすべて倒すと魔導士のソウルが力を貸してくれるのだ。これで戦いの準備は万端だ。



⬅剣を手にし、悪魔の巣に立ち向かう。戦いかたを覚えるのだ。

➡ここで救い出したソウルは心強い味方になってくれるぞ。



⬆このように、主人公の周りを回転していつもつき従うのだ。魔法攻撃もできるので、とても役に立つぞ。

# グラスバレーの町

## ここからが冒険の始まりだ

神によって命じられたソウルブレイダーとしての使命を果たすため、最初に送られるのはこのグラスバレーの町だ。だが、町といっても最初はなにもない。そう、悪魔によって町の生き物たちの魂が封じられてしまっているからなのだ。ここはまず、悪魔たちが巣喰っているであろう場所を見つけて一刻も早く魂を解放してあげるのが先決。町の南にある採掘場の前には、生き残っているチューリップがいて、どうしたらよいかも教えてくれるぞ。そして、人々や植物、動物たちの魂を解放したら、その場所と人数などはちゃんと覚えておくように。魂を解放してもすぐに話を聞けるというわけではないので、どこに誰がいたかを覚えておかないとせっかくもらえるはずの情報やアイテムをもらいそこなうことだってあるのだ。また、人間だけじゃなく、植物や動物にもきちんと話しかけてみよう。重要な情報を教えてもらえるかもしれないぞ。

### 最初はなにもないのだ

さびしい風景



⬆ただ草原が広がっているだけの風景。かつてはにぎやかな町だったのに。

ここもさびしい



⬆採掘場の前。まったく人気がない。と思ったらチューリップがいたぞ。

# さいくつ場[西]

採掘場のなかは魂の封印のほかにも敵や罠がある。レベルの低いうちはむりをせずに、ひとつひとつの封印を解くように心がけよう。おばさんの魂を解放すると体力回復が手軽にできるようになるぞ。



⬅とにかく目の前の魔物を倒すのみ。ざくざく倒せ！

➡魔物を倒すとこのように道が開けることもあるぞ。

おばさんの魂を解放したぞ



⬆最初に解放するのはこのおばさんの魂なのだ。

話を聞こう



⬆このおばさんは主人公の体力を回復してくれるのだ。

### 魂を解放するごとに情報が

解放された人々や動物たちは実にさまざまなことを教えてくれる。そのいくつかの情報をつなぎ合わせると全体の謎が見えてくるはずだ。ひとつひとつの情報をおろそかにしないようにね。



⬅この橋の向こう側にももちろん、解放される人がいるのだ。

人間だけじゃないぞ

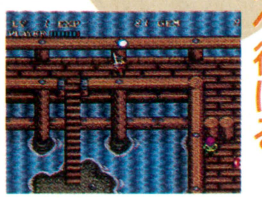


⬆このチューリップも情報をくれるのだ。無視するなよ。

水車が動けば東へ行ける



⬆水車小屋ではなにかが起きているらしいぞ。ぜひ行ってみよう。



➡ここはまだ西側。東へ行きたいよう。

# さいくつ場[東]

この採掘場は西と東に分かれているが、最初は東に来ることはできない。西側ですべての悪魔の巣を倒して人々の魂を解放していれば、おのずと道は開けてくる。まだ行っていない悪魔の巣があるかどうか、スタートボタンを押して確認する習慣をつけるようにしよう。ここでは水車小屋の男の話が重要なポイントになる。まだ聞きに行っていない人はすぐに聞きに行くように。水車を動かせば、あることが起こって東側へ行けるようになるのだ。東側にも悪魔の巣やトラップはたくさんあるので、体力には気をつけて先へ進もう。

水車が動くと…



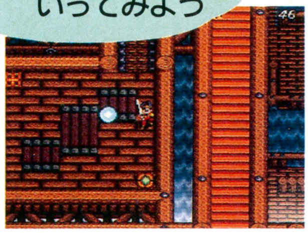
⬆ここで水車を動かすといったいどうなるのだろうか？



⬅これで東側へ行けるようになったのだ！

ほーらこのとおり

さーてどんどんいってみよう



➡東側も悪魔の巣でいっぱいなのだ。どんどんたたきつぶして進もう。

助言もくれるぞ



⬆このように冒険の助言をくれる人もいるのだ。

## ドリームロッドを使うと……

ドリームロッドというアイテムの使いかたは最初のページを見てもらえばわかるよね。これは、眠っている人の夢のなかに入ることのできる不思議な杖で、人間だけでなく植物などにも使えるぞ。夢のなかでも重要な情報が聞けたりするかもしれないぞ。

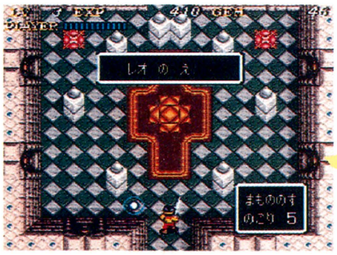


⬅杖を装備すればその効力がわかるのだ。さっそくやってみよう。

➡人の見ている夢のなかに入れるぞ。これで謎が解ける。どしどし活用せよ。

# レオの絵[悪魔の世界]

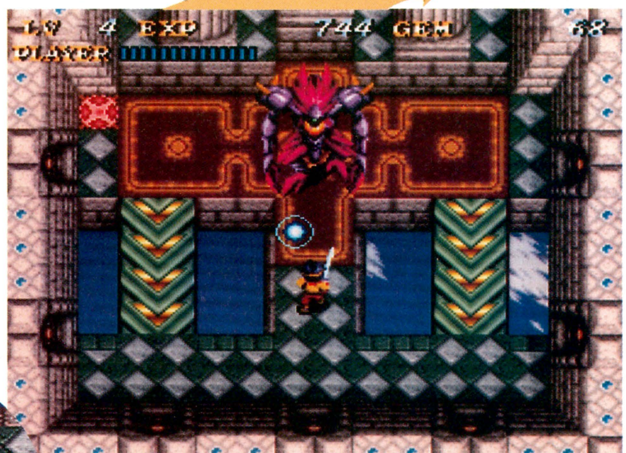
このレオの絵がこの町の最後の難関だ。ここに入るにはあるアイテムが必要だけど、ちゃんと話を聞いていればそれがなんだかもうわかっているはず。あとは体力を回復させて突進あるのみだ。ここには動く床など、いろいろなトラップもあるぞ。




⬅悪魔の世界と名づけられた絵のなかだ。ここの敵はみな強いので、心してかかろう。

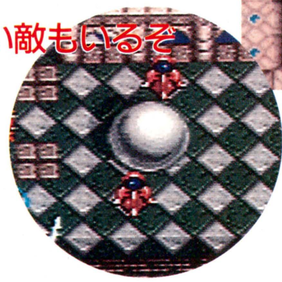
いろいろしかけもあるぞ

## 巨大なボスキャラが登場

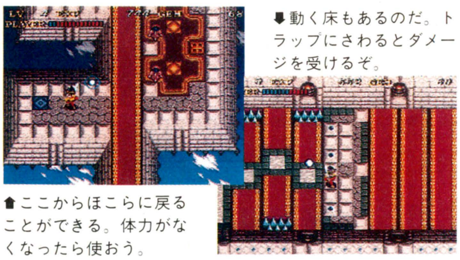


⬅とにかく巨大なボス。かなり体力もある。敵の攻撃の隙をついて反撃しよう。

倒せない敵もいるぞ



⬆この敵は堅くて倒すことができない。どうすればいいんだ？



⬇動く床もあるのだ。トラップにさわるとダメージを受けるぞ。

⬆ここからほこらに戻ることができる。体力がなくなったら使おう。

村長が復活した

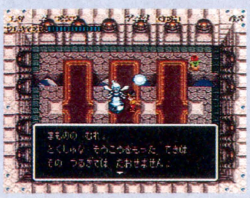


⬇レオが戻ってくるのはいったいいつの日に……。

⬆村長はとても重要な情報をくれるのだ。

## 倒せない敵はあとまわしでよい

このレオの絵のなかに、堅くて倒せない敵がいるはず。どうすればいいんだろうと悩んでいる君、じつは倒せなくて正解なのだ。主人公の持っている剣がパワーアップしたときにもういちど来てみよう。あきらめずになんどもね。



⬅今持っている剣ではまだ歯がたたないのか。



⬆どの世界でも子供は無邪気でかわいいのだ。

POINT

ここまでに、剣と魔法以外に鎧はそろっているかな？ まだの人は取りのがしてしまっているぞ。また、薬草や不思議な壺もちゃんと取っておきたい。レベルも4ぐらいにはなっていないと先がきついぞ。

# グリーンウッド　動物たちのかくれ里

グラスバレーから次にやってくるのはこのグリーンウッド。ここは動物たちのパラダイスだったのだが、やはり悪魔によって生きているものはすべて封じられてしまっている。また、ここでは装備のパワーアップができるので、解放した動物たちの言うことをよく聞こう。とくにここでもらえる剣、サイコソードはとても役に立つぞ。



⬅緑にあふれる平和な里。でもここにも生き物の姿は見えない。

➡樹木にも魂はある。話もしてくれるありがたい存在だ。

## ほこらからの移動はコレで

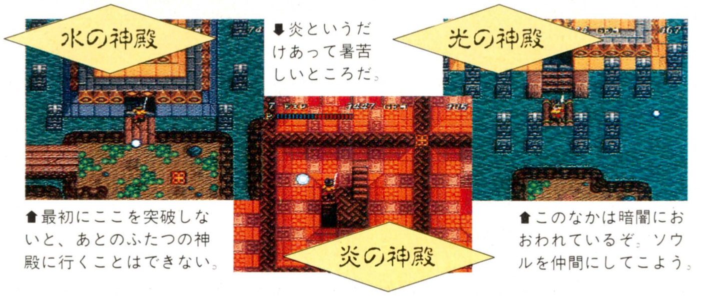




次の世界へ移動できるようになると、画面がこのように切り替わるのだ。もちろん、いつでも行き来は可能。存分に活用しよう。

## ロストサイトの沼地へ行け

グリーンウッドの住人たちが封じられているのはこのロストサイトの沼地だ。ここはおもに3つのエリアに分かれていて、それぞれ水の神殿、炎の神殿、光の神殿と呼ばれている。ここでは、悪魔の巣以外に出現する敵の数が、グラスバレーとは段違いに多いのでかなり苦労させられるのだ。また、エリアも広くなっているのでなんども行ったり来たりしてしっかりと地形を把握しよう。また、新しく仲間になってくれるソウルもこのどこかにいるぞ。




⬆最初にここを突破しないと、あとのふたつの神殿に行くことはできない。

⬇炎というだけあって暑苦しいところだ。

⬆このなかは暗闇におおわれているぞ。ソウルを仲間にしてこよう。

ここでの仲間だ



⬇ほらこのとおり。主人公のまわりを照らしだしてくれるのだ。便利だぞ。

⬆ソウルを仲間にすれば暗闇のなかでも自由に歩き回れるようになるぞ。

グリーンウッドのはっぱを手に入れろ



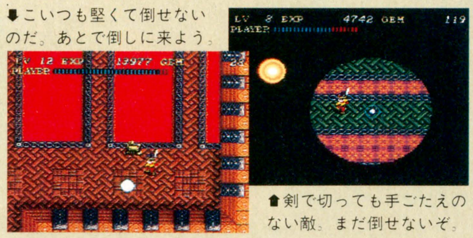
⬇いかだに乗れば、自動的に目的の場所まで導いてくれる。なんども利用することになるので、覚えておこう。

⬅ここの住人しか乗れない乗り物があるらしい。なんとかして乗せてもらおう。とりあえず情報を集めよう。

⬇いままで入れなかったところへ入れるように。

## ここにも倒せない敵はいるぞ

カタイ



⬇こいつも堅くて倒せないのだ。あとで倒しに来よう。

火の玉?

⬆剣で切っても手ごたえのない敵。まだ倒せないぞ。

## こいつが大ボス



⬆稲妻攻撃をしてくる第一のボス。よけながら攻撃だ。

⬅第二のボス。こいつは水の塊を吐いてくる。

⬅第三のボス。かなり耐久力があるので苦戦させられるぞ。正面に回られないように。

### POINT



グリーンウッドは倒す敵の数も多いけれど、解放しなきゃならない魂の数もとても多い。話を聞くときはきちんとメモしておかないと途中でわけがわからなくなってしまうぞ。また、アイテムの物々交換なんてのもたくさんこなさなきゃならないので、誰になにを渡すのかちゃんと覚えておくように。アイテムも装備しないと使えないから気をつけよう。




絶賛売発中！
A、B、C、の3タイプやニューアイデアのボンブリス
そして対戦。色々遊べるだけにおもしろさ120％。
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
テトリス2には今までのルールで遊ぶ3つのタイプのテトリスと新しくボンブリスというゲームが加わりました。ボンブリスではバクダンが入ったブロックが登場します。横一列の中にこのバクダンがなければ、ラインを消すことができません。ドカーンと爆発して、ブロックが消えていくのが気持ちよく、ハマリ度はテトリス以上かもしれません。
TETRIS™ AND © 1987 TETRIS 2™ +BOMBLISS™ AND © 1991 V/O ELECTRONORGTECHNICA ("ELORG") ALL RIGHTS RESERVED LICENSED TO NINTENDO AND SUBLICENSED TO BULLET-PROOF SOFTWARE TETRIS ORIGINAL CONCEPT, DESIGN AND PROGRAM BY ALEXEY PAJITNOV BOMBLISS ORIGINAL CONCEPT AND DESIGN BY SEDIC, PROGRAM BY CHUN SOFT, MUSIC BY KOICHI SUGIYAMA.
TETRIS 2 +BomBliss
テトリス2
ファミリーコンピュータ
TETRIS2
+BomBliss
テトリス2になってのすごいこと
★アイデアをだしたのが、ゲームの達人と呼ばれている人達。
★ボンブリスという、テトリスよりおもしろいかもしれないゲームが入っていること。
★新しく3つのタイプのテトリスが遊べること。
（ボンブリスの3タイプと合わせせなんと6タイプ！）
★最高レベルのブロックが落ちてくるスピードは、ゲームセンター時より2倍以上早いこと。
★あの"チュンソフト"と"すぎやまこういち"氏が制作を担当したこと。
ビーピーエス
BULLET-PROOF SOFTWARE
〒226 横浜市緑区鴨居3-1-3ユニオンビル5F TEL.045-931-0151
¥6,500（税別）

## スるでない

●世の中ギャンブルで破滅するヤングメンが多い。無垢なる若人よ、純真なる少年少女よ、金銭を節約せよ。そしてはがきを買って投稿するがよい。たまには採用する。

**●友達とゲーセンでスロットマシンをしていたら1000枚くらい出てきてあふれ出たメダルを不良の兄ちゃんにとられた。（茨城県　寺嶋　剛）**

●宵越しのメダルは持たぬのが江戸前野郎の目指すところである。取られる前に隣人に分け与えよ。

**●パチンコの玉とチャネリングしていますので一発台でキます。（東京都　高校バカ一代）**

●ばかもの!!　高校生のクセしてギャンブルするでない。ギャンブルはナイスアダルトのデラックスなアミューズメントだ。たわけが。

**●幸せになっちまえばこっちのもん!!　（東京都　開き直る男）**

●なるほどそのとおりであるな。せいぜい幸せになるこったである。

**●ぼくの学校のお手洗いの小便器は必ず陰毛が落ちています。とてもすごいので今度写真を送ります。（東京都　ジャングル男）**

●送るでない。帝国もそうである。

**●寒くないか。（宮城県　宇宙人）**

●貴様のはがきはたいそうぬくいな……む、このたわけがっ!!　使い捨てカイロに住所氏名を書くな。

**●『スターブレード』で衛星をつぶすとこまでやっと行けるようになった。スタークラッシャーである。ちょっぴり小粋にクラッシャージョウと名乗ってもヨイものであろうか？　（三重県　ベルセラー）**

●だめである。許可せぬ。さらに、はがきに切手を貼らなかった罰として、100年間ゲーム禁止。

**●バカやろう、なに見てんだよ。しめんぞ、コラ。（山形県　玉袋見栄太郎）**

●すまぬ。しめるでない。

**●最近は総統はいませんが死んでますか？（茨城県　ホセ）**

●このたわけがっ!!　総統は有給休暇中で熱海でホカホカである。

**●どうしたら彼女に僕の性意が伝わるのでしょうか？（山口県　東海林天狗）**

●誠意ではないのかばかたれめ。まあよい。性意ならばズボンの前などをふくらまして迫ってみよ。

**●宇宙人はUFOのキャッチャーのように人間をさらっていけばいいと思います。（岩手県　雷神伝説）**

●さらわれて解剖されて宇宙空間にポイであるな。ああ罪深きヤングメンよ。恐ろしいことを考えるでない。悔い改めるがよい。

**●次号から立ち読みしてやる。（新潟県　冷汗もの）**

●いずれ新潟のファミ通はビニールに包まれよう。いわばビニボン。

**●名古屋に来たら遠慮せんと家に寄ってちょ。御馳走するがや。（愛知県　煮込みはうまいがや）**

●おおそれは有難いことである。念力おやじやチャネラーやハッカーや霊媒師や編集長や浮遊霊やサーファーや地縛霊や宜保愛子などをつれていずれお邪魔する。

**●アンタにオイラの気持ちがわかってたまるかってんだよオイラだって辛いんだよ。（埼玉県　ファイアーマン）**

●貴様の気持ちなどわからぬ。カラいのであれば水でも飲めたわけ。

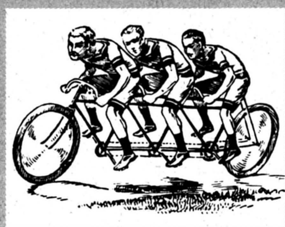
**●コーラをおもいっきりにふってまるい所にがびょうを刺して飲め。（岩手県　雷神伝説）**

●久しぶりに命令口調であるな。では……シャワシャカプシュバシュッふんぐわっふんぐ（んがんぐ）。

**●総統、あとで体育館の裏に来い。（滋賀県　ムチ山）**

●だから総統は熱海でホカホカである。ついでに刺身と酒と浴衣スリッパで卓球である。な〜む〜。

# ゲーム帝国



**帝国に開店した金のイタリア人像があるゲームソフト専門店が暴動により壊された。帝国に暴動が起きたのは256年ぶり。**

## 悪魔の安楽椅子



■私はMZ－1500というパソコンを持っていますが、学校ではみんな、そんなものは知らないと言います。どうしたらよいでしょうか。（群馬県　沢蟹）

●どうもこうもねえけどなかなか渋いパソコンじゃん。あ、その機種の時代はマイコンっていうんだよな。

■最近、髪の毛がよく抜けるため頭が薄くなってきてしまった。できれば脱毛予防法をご教授ください。（埼玉県　ワッチー大佐）

●頭の毛なんざ鉄のクシでガショガショってこすっちゃえば生えてくらあ。でもあんまりこすると脱毛だよ。

■プロレスゲームをするといつも1分たたないうちにギブアップしてしまいますが、今日やっと1分7秒まで耐えました。悪魔さんは何秒耐えることができますか？（徳島県　アンモナイト）

●耐えるなよ、勝てよな。練習しろ。弱すぎだぞ。

■アクションゲームなんか楽勝です。買った日に終わってしまいます。つまんねえの。（岐阜県　ライチ）

●終わらすなよ。やられろってんだよ。強すぎだよ。

## 女神の四の字固め



■とうとうハタチになってしまいました。（愛知県　S端子ケーブル）

●あら女の子ちゃんね。女はハタチ過ぎるまでガキんチョなのよ。これからが本格化するの。おがんばり。

■こんなHなことばっかり書かれちゃうと私たち女の子は読みづらくなるからもっと知的なこと書いてね。ごわす。（東京都　やる気地蔵）

●あんた男ね。女のフリするのはもってのほかだから罰として本名明かしよ。以後注意おし井上俊一（14歳）。

■宮沢○○とっとと消えろ!!　サンタ屁はおまえの最後の仕事だったんだ!!　世の男どものバカ騒ぎを見てるとムカついてしょーがねー!!　殺す。プロポーションわりーじゃねーか。なんだあのブカッコーな体。毛なんか見せんな（以下略）。（静岡県　まさにクソだ!!）

●あんた過激ね。すごい気迫よ。とても全文は載せられないわ。思わず脱毛、あっと違った脱帽しちゃう。

■立たない。（石川県　レーザーヒャク）

●あ〜よござんしたね。ケッケッ。んがんが。

# アルゴ情報局

今週のメニュー
●バーズテイルⅡ●ウルトラマン
●ダイナマイトバットマン●スパイダーマン

たくさんのハードが氾濫するなか、ファミコンが生き残る道はただひとつ、良作ソフトがたくさん発売されること。今週のお題ソフト『バーズテイルⅡ』はナカナカの秀作ですぞっ！

## 冒険しやすいパーティーはコレ！

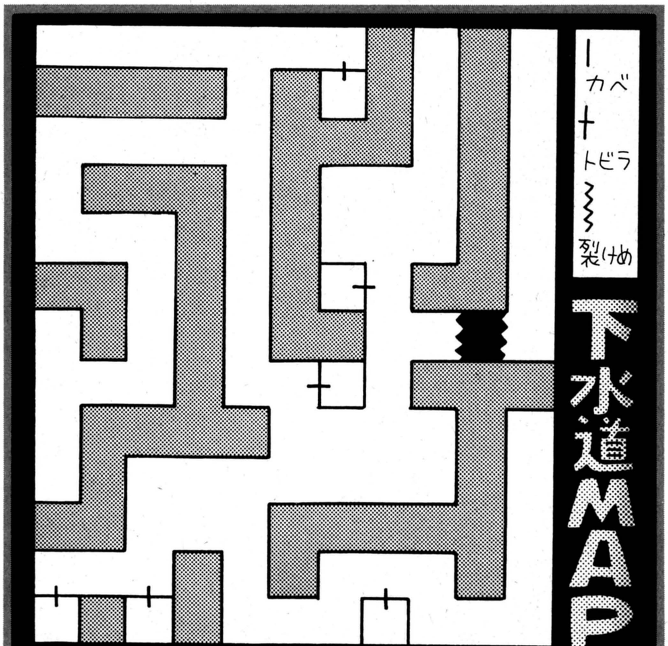
| 職業名 | 上げておきたいパラメーター |
|---|---|
| ファイター | STG19、VIT19 |
| ファイター | STG19、VIT19 |
| バード | DEX12、WIS12、REF20 |
| カンジュラー | INT18、WIS15、REF15 |
| メイジ | INT15、WIS18、REF15 |

基本は、5人＋召喚モンスター1匹で冒険することになる。5人以下なら何人でも構わないけど、少ないと、それだけ戦力が低下するということ。なるべく6人で冒険しよう。上の表が冒険しやすいパーティー構成。どのパラメーターを重視して作成したらいいか、目安にしてくれ。ちなみにファイター、カンジュラー、メイジは男、バードを女にすれば基本パラメーター値が高い。

## ファミコン バーズテイルⅡ

**Q** さあ、冒険だ！　と下水道に入ったのはいいんだけど、いきなり行きづまってしまいました。ウイングクリエイチャーというモンスターに出会ったんだけどどうしていいのかわかりません。道が裂けていて、それより先には進めないし。それと、冒険しやすいパーティーを教えてください。ヤラレてばかりなんです。　広島県　斎藤健

**A** キミは、お城にいるヒゲおじさんサラドンの話をよく聞いていないな。ウイングクリエイチャーは敵ではなく、大切な仲間。パーティーに加えていっしょに冒険するためにいるのだ。ウイングクリエイチャーがいれば橋渡しの役目をしてくれるので、裂け目を難なく渡ることができるぞ。冒険しやすいパーティーは右上の表を参照して。




**Q** ダンジョンで見つけたアイテムを識別してくれたり、使いかたを教えてくれる人はいないでしょうか？　絶対にいると思うんだけどなあ。それと、欲ばってもうひとつ。次に何をしたらいいのか、よくわからない。案内人がいたら紹介して。　北海道　RPGの達人

**A** ふたつの悩みにお答えしよう。ふたつの質問を満たしてくれるのは、城から北へ2、西へ3行ったところにいる賢者だ。アイテムを識別して、効果、使える職業、売値を教えてくれる。さらに、次の目的は何かを教えてくれ、地上全体マップに行き先を示してくれるぞ。







**Q** まだ生き返らせる呪文を覚えていないのに、バンバンやられちゃう。キャラクターを作り直すのもメンドーだし、どこかに蘇生してくれる人いない？　愛媛県　修羅

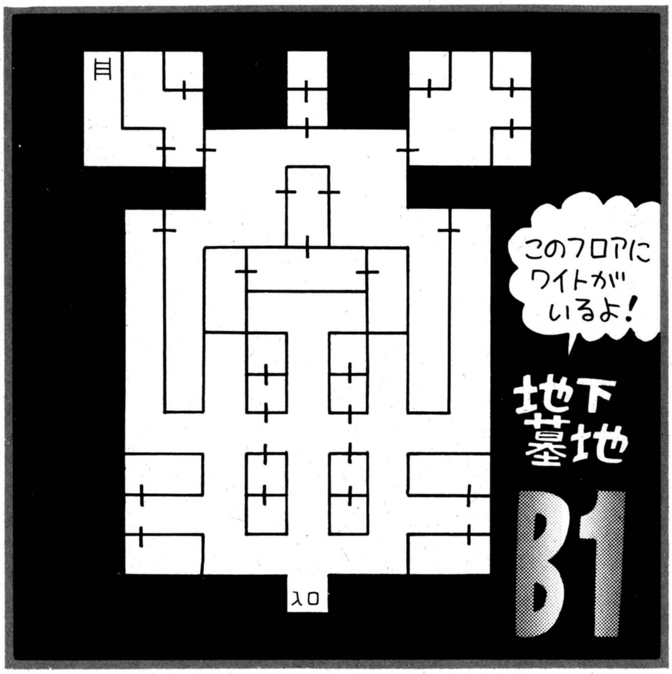
**A** いるいる。始めたときに、よく話を聞いていればわかるハズ。お城にいけば、サラドンが治療してくれるぞ。もちろんタダで。メンバーが欠けていると戦力ダウンなので、急いで生き返らせるように。

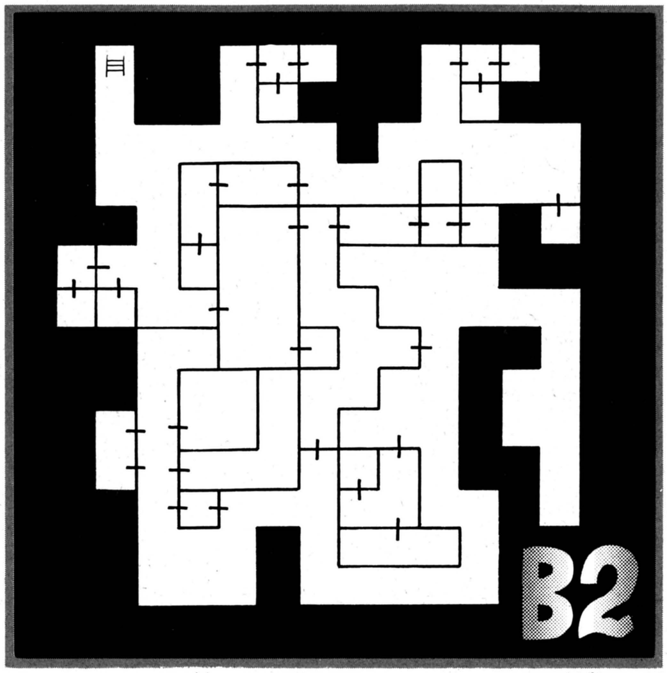
**Miniアルゴリズム**　初めのうちは、りゅうのうろこというアイテムのありがたみはわからない。しかし、ゲームを進めていくうちに真価が現われるようになるのだ。売値がそこそこに高いので売ってしまいがちだけど、大切に持っていよう。捨てるなんてもってのほかだぞ。

**Q** 仲間にしたのはいいけれど、あまり役に立ってくれないバード。間接攻撃をさせるにも強い武器が見つかりません。うたを歌う能力は捨てがたいけど、そろそろパーティーから外してしまおうかなと考えています。せっかく育てたのにという未練もあるのですが……。

新潟県　堀弘美

**A** そんなアナタは、いますぐ地下墓地に向かってください。望みのアイテムを手に入れることができます。というわけで地下墓地の地下1階へ。ここでワイトを倒していればソニックボウを落としていくことがある。エナジードレインをくらうことはないので安心して戦おう。地下2階にはボスがいるぞ。




**Q** とにかく戦闘が辛いんです。回復呪文を唱えていてもMPはすぐに底をつくし。ヒーリングアイテムはないの？

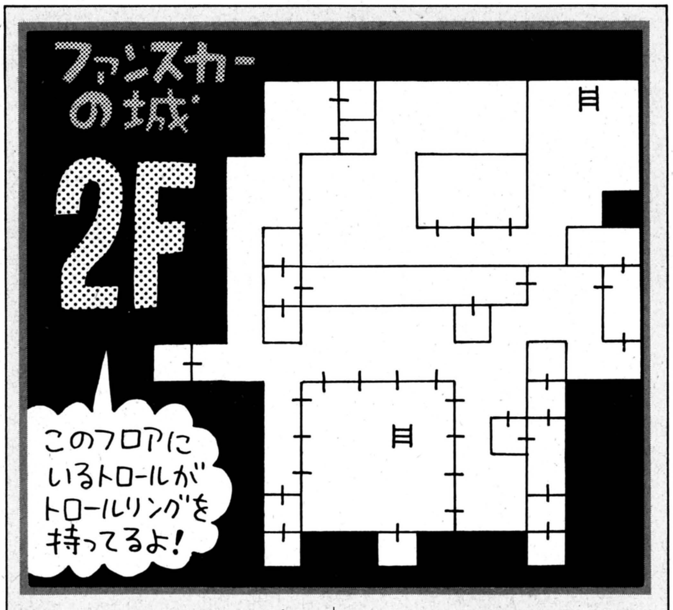
静岡県　富士明彦

**A** そんなアナタにお勧めなのが、ファンスカーの城の2階にいるトロールが持っているトロールリング。戦闘終了後に体力回復してくれる。

**Q** やっとの思いでボスのグラフナーを見つけたのに勝てません。ダメージを与えることができないのですが、どうしたらいいの？

神奈川県　新藤恵子

**A** キミはまだ隅々まで探索していないようだね。地下2階の南西にあるザーの剣がないと、グラフナーを倒すのは不可能に近い。必ず取りに行って装備しよう。勝利は近い！




トロールがいる地下2階のマップ。トロールリング探しに夢中になって迷子にならないように。強敵、悪の詩人が現われたら、ムリに戦わずに逃げよう。

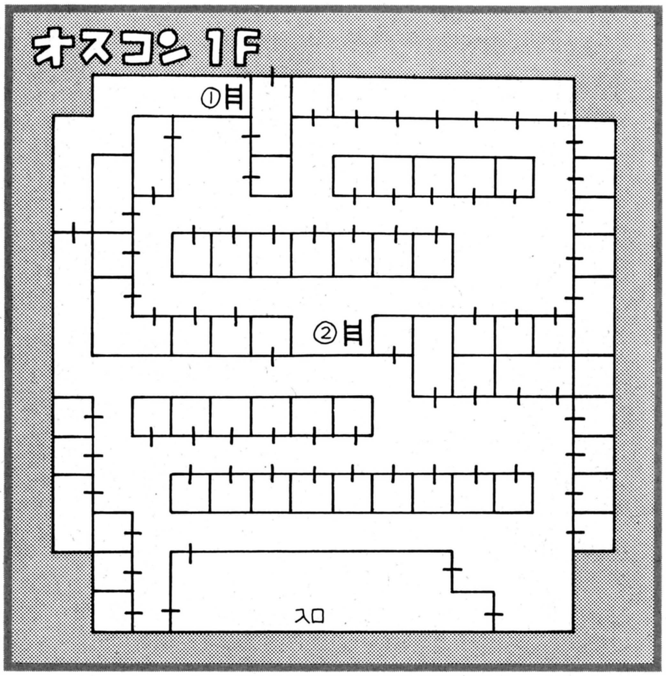


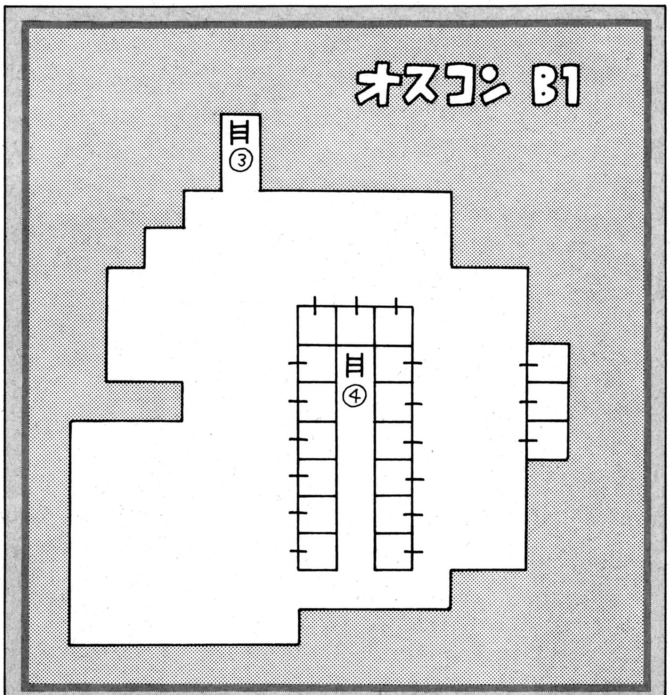

ザーの剣があるのはマップ中のA地点。じつは、ここにはミミックがいて剣を守っている。ミミックを倒さないかぎり、ザーの剣は入手できないのだ。手に入れたら、B地点の階段からグラフナーがいる地下3階へ。

**Miniアルゴリズム**　キャラクターメイキングで各種パラメーターを決定するときに、数値が気に入らなければ、Bボタンでキャンセルしよう。そして、再度Aボタンを押せば違う数値が出るので、気に入るまで繰り返そう。初期値の良し悪しは、序盤の戦闘に大きく影響するからね。

**Q** 子供を3人助けろと言われたんだけど、なかなか見つかりません。1階でひとり見つけたけど残りのふたりはどこ？　岡山県　蛇犬

**A** 正確な場所は教えられないので、大まかに。1階にふたり、中央と北東の小部屋だ。残りは地下1階の東側の小部屋に捕らわれている。




1階はよく見れば気がつくと思うけど、上下2ブロックに分かれている。一度①の階段から地下1階に下り、④の階段を上ぼって1階の別ブロックに出られるという構成だ。モンスターを倒すとけっこう便利なアイテムを落とすことがある。子供探しもいいけど、装備品集めにも適しているダンジョンだぞ。

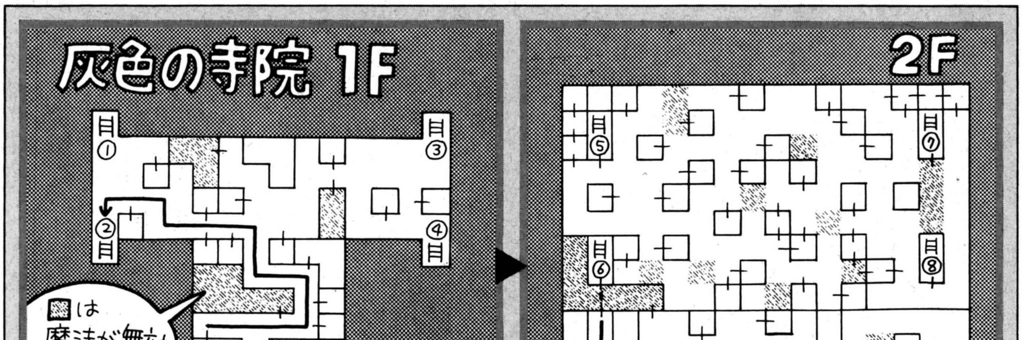



**Q** クラスチェンジで悩んでいます。いつ、誰を、どの職業にクラスチェンジさせればいいのか、よくわかりません。戦力アップにつながるようなクラスチェンジのしかたを伝授してください。いま、メイジがレベル5の呪文、カンジュラーがレベル6の呪文を覚えたところです。　秋田県　古田徹

**A** クラスチェンジに成功するための秘訣は、呪文を使える職業が転職することだ。レベル7の呪文を覚えたら、さっさとメイジはカンジュラーに、カンジュラーはメイジにクラスチェンジさせよう。その後は、ソーサラー➡ウィザード➡アークメイジの順に変身させるのがいいと思うぞ。

**Q** 灰色の寺院まで来ると、さすがにモンスターが強くて思うように歩けません。ボスの部屋に通じる階段、さらに、最短ルートを教えてください。　栃木県　森田梓

**A** 灰色の寺院は3階建て。といっても複雑なのは1階と2階なので、そのマップを最短ルート付きで見せちゃおう。というわけで、右のイラストをよく見てくれ。1階②の階段から2階に上がり、2階⑨の階段から3階に行ける。そして、突き当たりがボスの部屋だ。



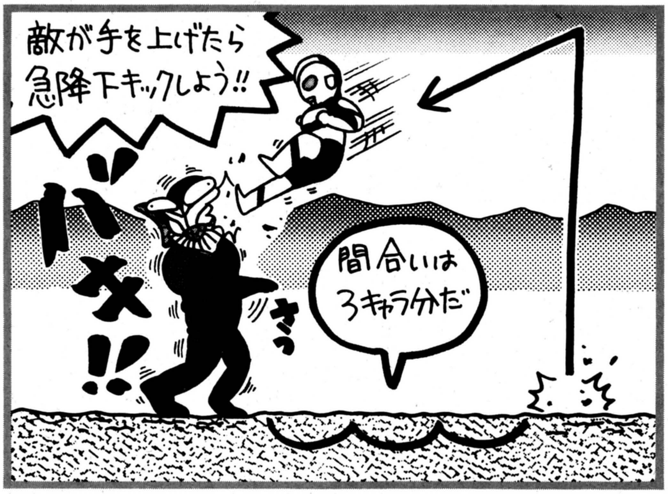

**Miniアルゴリズム**　呪文で召喚できるモンスターを6人目のメンバーにするのを忘れずに！　初めのうちは、たいしたモンスターは呼べないけれど、高レベルの召喚呪文なら、強力なモンスターを呼べるぞ。召喚したモンスターは先頭に立たせて、パーティーの守護神にしよう。

## ゲームボーイ ウルトラマン

**Q ステージ7のメフィラス星人まで来たのですが、なかなかダメージを与えられません。どうか簡単な攻略法を教えてください。**

**新潟県　奥田民夫**

A それじゃあメフィラス星人の攻略法を説明しよう。こいつには、ウルトラパンチはまず当たらない。ウルトラキックもたまにしか当たらないのでやめておこう。そこで、まず、メフィラス星人との間をあけておく。すると、ビームを発射してくるが、発射のポーズをしたときがチャンスだ。メフィラス星人のほうに大ジャンプして、落ち始めたら急降下キックで攻撃。こっちも少しダメージを受けるが、敵にも確実にダメージを与えられるぞ。あとは、大ジャンプをしてから急降下キックと同じタイミングで必殺技の攻撃を決めれば、簡単に倒せるぞっ!!




## ファミコン ダイナマイトバットマン

**Q ステージ 6-3 のボス、ジョーカーが倒せなくて困っています。ジョーカーが投げてくる球をうまくよけることができません。助けてください。**

**神奈川県　谷川智道**

A ジョーカーの乗っているメカが、下のイラスト①の位置で止まっているときは、ジャンプしながらビームを連射して攻撃。メカが動き出したら、バットマンをイラスト②の位置まで前進させよう。イラストの位置にいれば、ジョーカーが投げてくる球も、バットマンを左右に動かすだけで簡単によけることができるぞ。ジョーカーが球を投げている間は、攻撃をしないで逃げることに専念したほうがいい。一定時間が過ぎると再びメカの動きが止まるので、攻撃するのはそれからだ。

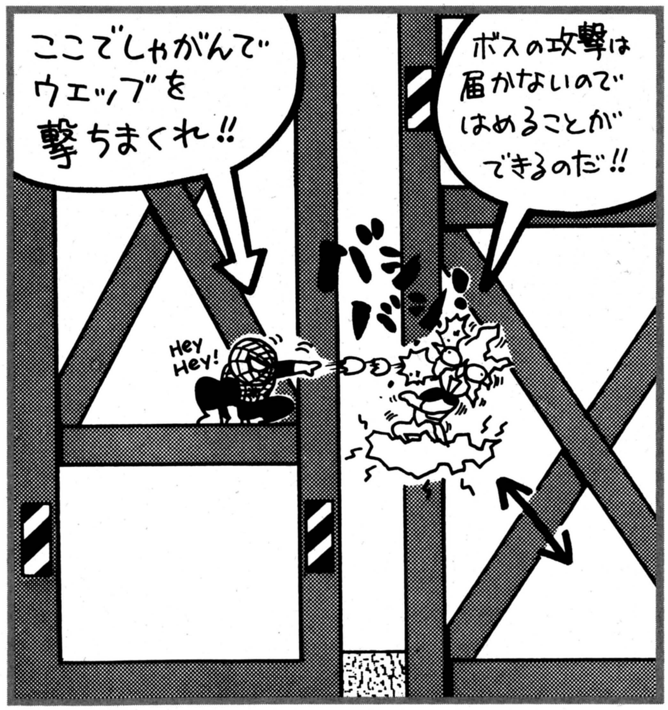
## メガドライブ スパイダーマン

**Q ラウンド3にいるボス、エレクトロに手こずってます。こいつの発射してくる電気が、いつもよけきれずに死んでしまうのですが……。**

**千葉県　岡田信郎**

A エレクトロが現われたら、まず左の鉄柱の下から1段目の足場に上ぼろう。イラストの位置でウェッブを連射していれば、敵の電気攻撃をまったく受けることなく倒すことができるぞ。このとき忘れてはいけないのがしゃがむこと。立ったままでウェッブを発射しようとすると、エレクトロが電気を放出してくるからね。電気は連続で出てくるので、よけながら攻撃するのはむずかしいぞ。また、左右2本の鉄柱の間にはウェッブ回復アイテムが出るから、戦うまえに必ず取っておこう。




**質問はがき大募集!!** おや？　あなた、なにか悩み事があるんじゃないですか。えっ、ゲームがクリアーできずに悩んでいらっしゃる？　そんなときは『アルゴ情報局』におはがきを。

●大阪府 三谷 享
●青森県 安部美穂
●埼玉県 海老原貴彦
●大阪府 中瀬沙耶子
●滋賀県 鈎 康弘
●静岡県 深谷悦子
●神奈川県 春島一男
●神奈川県 高部由香里
●大阪府 山家康幸
●福岡県 藤川かほる




# クイズ! 脳天逆落とし

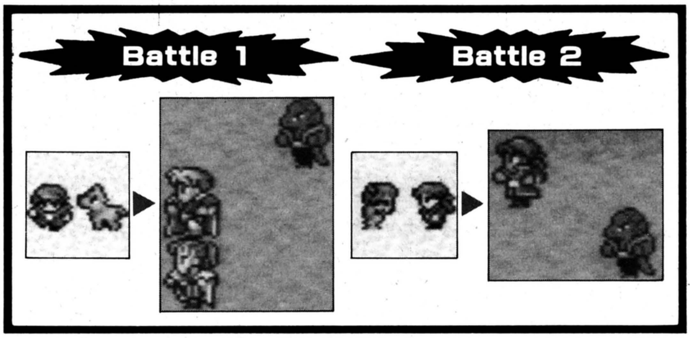
話題のゲーム、人気の新作ソフトが、キミの頭脳を直撃する難問奇問となって登場するぞ!

ROUND 27

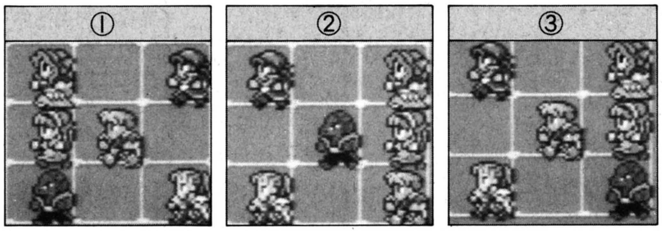
## ロマンシング サ・ガ

### 問題

『ロマンシング・サガ』のパーティーは最大6人。戦闘のフォーメーションは前衛・中衛・後衛のそれぞれ右・中央・左の3ヵ所、合計9ヵ所の位置にひとりずつ配置される。敵に正面から接触すると、前衛の右・中央・左の位置にいたキャラが戦闘画面では前列の位置にくる。敵に左側から接触されると、前・中・後衛の左のキャラが前列に、中央の位置にいた者は中列、右の位置にいた者が後列になるのだ。ふたつの戦闘画面から現在のパーティーフォーメーションをあてててね。




●解 答●




### 応募のきまり

戦闘画面では、キャラはたて1列に並ぶ。画面の左方向が前になるのだ。接触したとき、敵にいちばん近い位置にいる者が前にきて、敵から遠い位置のキャラが後ろに回ると考えてくれればいいぞ。正しいフォーメーションがわかったら、正解の写真の上についている番号を官製はがきに書いて、ファミコン通信編集部の『クイズ脳天逆落とし』係まで送ってくれ。おっと、キミの氏名、年齢、住所、郵便番号と電話番号も忘れるなよ。

### 賞品について

応募の締切は2月4日。消印まで有効だ。正解者のなかから抽選で10名の人に、全国共通のおもちゃ券をプレゼントするぞ。キミの好きなおもちゃを買いまくろう! 当選者の発表は3月20号で行なうから、楽しみに待っててくれ。

先週の答え……………Ⓒ

# INFORMATION インフォメーション

## 鉄腕アトムを知ってるかい?

『鉄腕アトム・新世紀ボックス』発売記念としてテレホンカードをプレゼント。下記のあて先まで。

〒150 渋谷区猿楽町24−12
代官山アーガス202
㈱エイガアル・アトムFT係

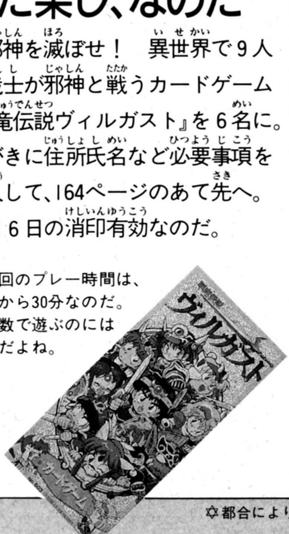
➡鉄腕アトムの雄姿だぞ。締切は2月6日。消印有効。




## カードゲームもまた楽し、なのだ

邪神を滅ぼせ! 異世界で9人の戦士が邪神と戦うカードゲーム『甲竜伝説ヴィルガスト』を6名に。はがきに住所氏名など必要事項を記入して、164ページのあて先へ。2月6日の消印有効なのだ。

➡1回のプレー時間は、10分から30分なのだ。大人数で遊ぶのには最適だよね。




## 人気のロボットゲームがあたるぞ

ロボットヒーロー総出演のファミコンゲームとスーパーファミコンゲームを、それぞれ5名にプレゼント。ファミコン用が『第2次スーパーロボット大戦』で、スーパーファミコン用が『バトルコマンダー』だ。右記のあて先へ。




⬇キミが持ってるマシンにあわせて応募しよう。3月31日締切ね。

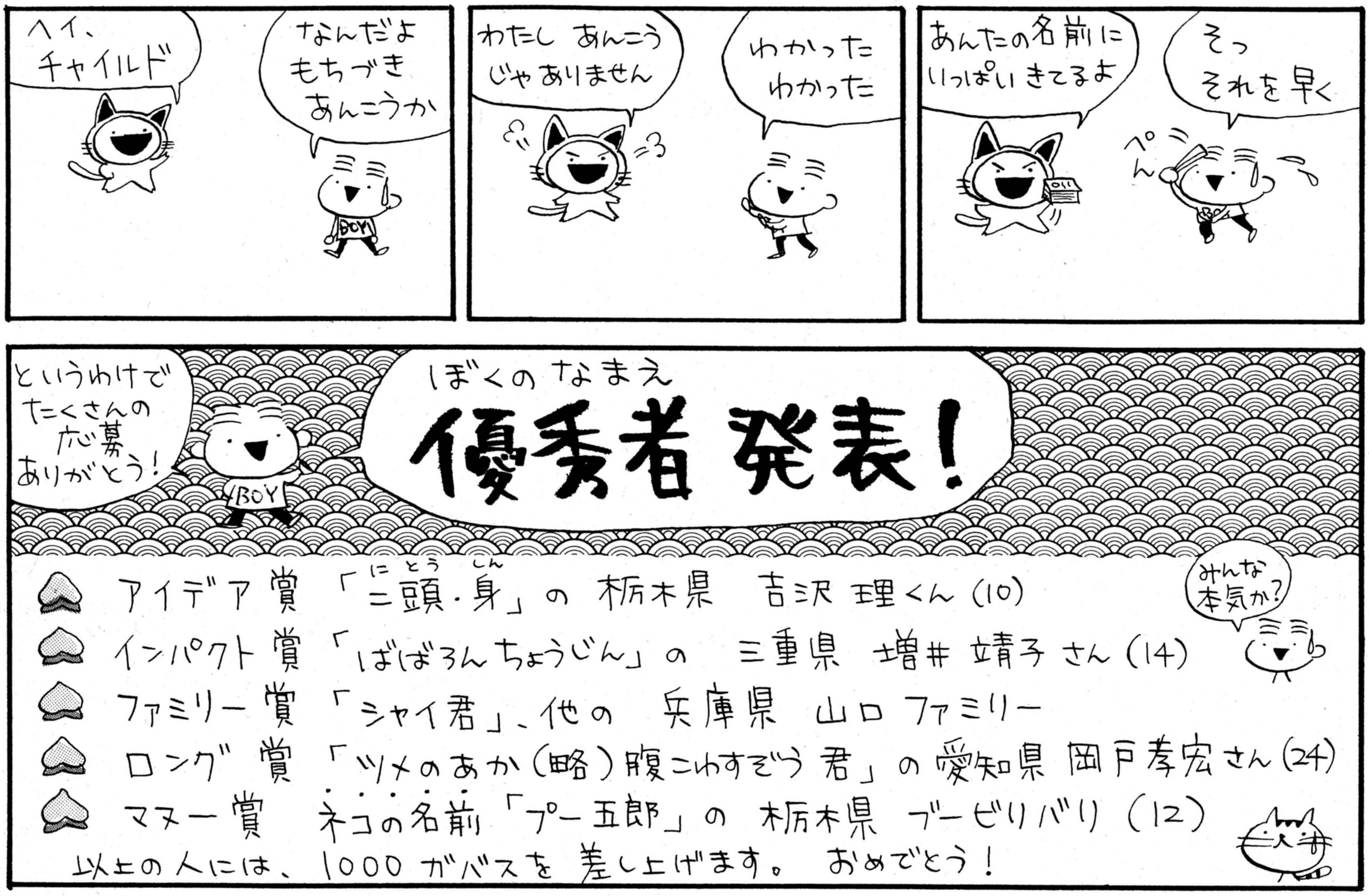



〒107 港区元赤坂1−7−13
元赤坂小林ビル 共和PR㈱
バンプレスト
(ゲーム名)ファミ通係

訂正とお詫び 本誌12月13日号ドンドンツキツキWプレゼントキャンペーン告知広告で、下記の開催店名に誤りがありました。大阪府大阪市ニノミヤ電波ザウルスをニノミヤ電脳ザウルスに訂正しお詫びいたします。株式会社ハドソン

☆都合により、賞品の発送に1〜2ヵ月かかることがあります。

# ドラネコシアター　餅月あんこ




## フックショットは私たちの願望

『ゼルダ』って、アイテムがたくさん出てくるけど、使ってていちばん気持ちよかったのはフックショット。その昔、TVドラマでスケ番役の浅香唯が使ってたヨーヨーを思わせる、このくさりがまをピュッと投げると、妙に「やったあ」って実感がわいてきちゃうと思いませんか？　ほんとに自分のお手々が、モニターのなかでびよんと伸びたような不思議な感触。




自分の体の一部が急に巨大化するというテーマは小説によく出てきます。すごく有名なのは、『不思議の国のアリス』のなかで、アリスの体が突然ずんずん伸びて、手足が遠く離れていっちゃうように感じられる……というところ。『アリス』ではこのあたりの書きかたがあまりにリアルなので、これは作者ルイス・キャロルが本当に体験したことではないか、といわれてます。その上、「僕の右手がときどき伸びちゃうんですけど」という人はほかにもいるため、これは〝不思議の国のアリス症候群〟と診断される病気のひとつ、ということになりました(マジよ)。

リンクちゃんってさ、飛空艇や鳥に乗ったりしないで、ひたすら体を使って歩いたり泳いだりするでしょ。でも、素手じゃ届かないところに手を伸ばすために、虫取り網やらブーメランやらを使うわけだ。そこには、「あー、背がみるみる大きくなれば」「ここで左手がちょっと伸びれば」などの、素朴な〝不思議の国のアリス症候群〟願望が感じられるんですけど。

この症候群の人は、世界をある独特の目で観察できるとか、言葉を上手に使う能力を持っている、といわれることがあります。リンクはおしゃべりじゃないけれど、たしかにダンジョンの仕掛けなんか独特の目で見抜けなければ、このゲームは解けないよね。その意味でも、手そのもの、足そのものを少し進化させながら使っているような気持ちにさせる『ゼルダ』は、ひと味違ったゲームといえるかもしれない。

登録　商標



**香山クリニック**

**尻に目薬 目に座薬**

ファミ通薬品株式会社

かやまりか：ゲーム好きの精神科医。やっと『ゼルダ』をクリアーして、今度は『ヨッシーのたまご』にハマっている。

# NEW GAMES CROSS REVIEW

## 新作ゲームクロスレビュー

2月3日～2月9日

※価格の後に[込]マークがついているものは消費税込みの商品価格、価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。
※このコーナーでの評価は、サンプル版（ほぼ完成に近いもの）を使用しています。サンプル版が入手できなかったゲームについては、欄外での紹介にとどめ、評価は後の号で掲載します。
※数字は10点満点の総合評価です。

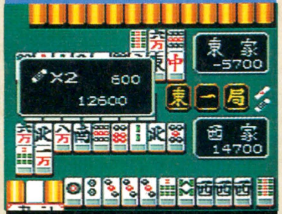
## 発売日 2月7日 作品：いけいけ熱血ホッケー部 すべってころんで大乱闘



ファミコンカートリッジ
テクノスジャパン 6200円

おなじみ『熱血高校』シリーズの最新作。主人公のくにおくんが、今度は弱小ホッケー部の助っ人として試合にいどむ。強敵を倒して、廃部の危機を救うのだ。

## 発売日 2月7日 作品：ポケット雀荘



ゲームギアカートリッジ
ナムコ 3500円

どこでもプレーが楽しめる麻雀ゲーム。通常のフリー対局に加え、通信ケーブルを使った対戦モードや、アイテムを集めてボスを倒すクエストモードがある。

## Best Picks of The Week

新作ソフトプリーズ！ なんと今週発売されるソフトは2本だけなのだ。まあ、年末年始であれだけ数が出ちゃったら、たまにはこういう週もあるよねぇ。

## 評論家

### 東府屋ファミ坊



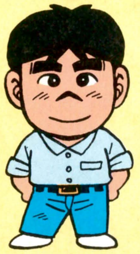
先日知人からいただいたかす漬けがけっこう美味で、こりゃあツマミにグッドだなあと思っていたら、家の猫も好物みたいなのね。目をうるさるさせて、鼻のアタマにかすを付けながらペロペロしてるから、相当そそられるんだね。それにしても酔っぱらわないのかなあ。

**いけいけ熱血ホッケー部：6**
いわゆるくにお君路線のスポーツゲームシリーズ。忠実にスポーツをシミュレートするというよりも、そのスポーツをくにお君なりに消化してしまおうってパターン。このゲームも、アイスホッケーとして捉えるならけっこう不満があるけど、ゲームとして考えるならかなり遊べる。

**ポケット雀荘：5**
コンピューター相手の麻雀、対戦プレーの麻雀、麻雀をイベントとして捉えたゲームモードの、いわゆる麻雀ゲーム3種の神器は完備されている。携帯の必須ゲーム＝麻雀と考える人には、うってつけの内容。そのかわり新機軸な部分はない。通学用、旅行用、暇つぶしと考えるなら。

**Best Picks**
年末年始にゲームの発売が集中したせいだと思うけど、それにしても2本とは寂しいよね。というわけで、今週のおすすめソフトなし。年末年始の余韻を楽しむか、来月あたりまで待ってみるか、どっちかなんだろうね。

### 水野店長



八方尾根にスキーに行ってきた。スキーは好きだけど、めちゃくちゃ込んでるなかで滑るのはスキーじゃないから好きじゃない。リフト待ちで20分なんてまるでロシアではないですか。若人のみなさんはスキーなんかしないで、オコタでみかんでも食べてほしいものだ。

**いけいけ熱血ホッケー部：5**
フィールドを狭くしたり矢印で自分の位置を示したりして、なるべく全体の状況を把握しやすいようにしてるのはわかる。でもしかし、やっぱりよくわかんないんだよな。画面にはキーパーとパックだけって状況もよくあった。ま、ホッケーってそういうゲームなんだけどさ。

**ポケット雀荘：6**
きわめてフツーの麻雀ゲーム。んじゃフツーじゃない麻雀ゲームって何？ とか聞かれちゃうと困るけど、とにかくよくあるタイプのゲームなのね。ポン、チー、カンなどのやりなおしがきかないシステムはちょっとツライ気がした。演出関係は楽しげで、操作フィールはよいです。

**Best Picks**
こーいった状況でオススメを書かなけりゃならないってのはツライですね。ま、今回はお見送りってことで、ヨシとしてみてはいかがでしょう。両方ともおもしろいんだけどね。強烈な押しには欠けてたなあ。

### 森下万里子



家でゲームするのに飽きたときにはゲームセンターに行きます。でも、万里子はプレーするよりも上手な人のプレーを見るほうが好きなの。最近のお気に入りは大人気の『ストリートファイターII』。見ていて飽きないので、つい何時間も見てしまうことがあるの。

**いけいけ熱血ホッケー部：7**
対戦相手に勝つたびにユニホームがパワーアップするという、ユニークなシステムがよいですね。ホッケーとしては単純にできていると思いますが、そのわりに操作がしにくいのは気になるところ。操作するキャラクターが目まぐるしくかわるので目が回ってしまうの。

**ポケット雀荘：7**
ゲームギアにはうってつけのゲーム。やりたいときに手軽に遊べるような作りになっているし、対戦相手もいろいろなパターンが用意されているので、飽きずにプレーできます。RPGふうのモードもあって楽しいわ。画面が小さくて、牌の文字が読みづらいのが難点です。

**Best Picks**
ゲームギアを持っていて、麻雀が好きな人なら『ポケット雀荘』は買いですね。むりにおすすめはしませんが、くにおくんシリーズが好きな人は『熱血ホッケー』で遊びましょう。でも、貯金するのもよいですね。

### ジョルジョ中治



賢明で思いやりのある読者さんは、仕事でゲームするぐらいツライことないよねぇ……な～んてわれわれのことを同情してくれるかもしれない。が、じつはそうでもない。なーんか最近ゲームが楽しくて、仕事そっちのけでサルのように遊びまくってるおいらなのだ。

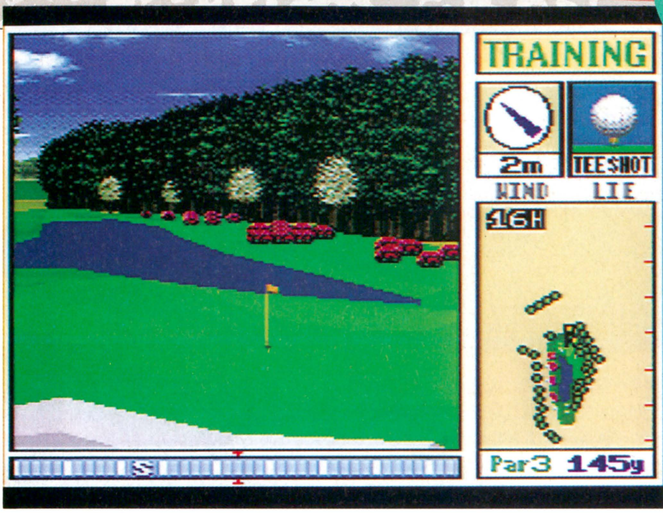
**いけいけ熱血ホッケー部：6**
アイスホッケーにまで手を出したくにおくん。暴力的なプレーが相変わらずでひと安心。シナリオモードで、剣道部や野球部などがそれぞれの特技を活かしてホッケーをするところなんか笑える。ほんで、どんどんパワーアップするのもプレーヤーを飽きさせず吉……じゃないマル。

**ポケット雀荘：5**
携帯用ゲーム機で、ちまちまと麻雀にいそしむのは性に合わんと思っていたが、やってみるとけっこうハマる。もしかしたら麻雀ってヤツは携帯用に向いてるのかもしれん。通信での対戦で友人と燃えるもよし。シナリオモードは、一局に時間がかかり過ぎるのが気にかかる。

**Best Picks**
今週はなんと2本。選択の道は4つ。①2本とも買う。②2本とも買わない。③『いけいけホッケー』だけ買う。④『ポケット雀荘』だけ買う。さあどーしよう。くにおくんマニアは③。ギア所有の麻雀狂は④ってとこかな。

## そのほかに発売されるゲーム

ファミコン 2月7日発売
**F1サーカス** 日本物産 6600円 バックアップカートリッジ
他機種で人気のF1ゲームのファミコン版。トップビュータイプで高速スクロールする基本的なシステムはそのまま。難易度はさがって初心者向けだ。




# 忠実に再現されたコースでウーズナムを超えろ!!

## 遥かなるオーガスタ

| SF スーパーファミコン | スポーツ | バックアップカートリッジ |
|---|---|---|
| | T&Eソフト　発売中　9800円 | 8メガ |

自分はいま表参道のスパイラルホールで開かれている〝遥かなるオーガスタ全国大会〟の会場に来ている。マスコミ部門には、ファミコン通信から、自称ゴルフゲーム編集部一のジョルジョ中治と私(デザイナー川辺)の2名が優勝を狙い出場したのだ。

B組の予選ラウンドがスタート。予選は、前半9ホールをプレーして上位3人が決勝ラウンドに駒を進められるのだ。だから予選では、最低5アンダーは取りたいが。

思えば、この『オーガスタ』を最初にプレーしたのが編集部に入社して2ヵ月くらいたったころ。飯田社長が「川辺ちょっと来てみろ」と呼んでいるので、FMタウンズのところに行ってみた。すると、やけにビューチフォーなゴルフゲームが映しだされているではないか! 「凄い」とまずひと言。『ナムコクラシック』しか知らない自分には、衝撃的な出会いであった。

さて、スーパーファミコン版の『オーガスタ』だが、当然タウンズ版と比べてグラフィックが荒いのは、当たり前。ただ処理速度が遅いのと、グリーン上でラインを読むワイヤーフレームが太いのが気になるかな。まあ、慣れればあまり気にならないんだけどね。

とか何とか言ってるうちに、カットラインぎりぎりの3アンダーで運よく決勝進出! と喜んだのも束の間、決勝でのモニターには、なんと9メートルの風が吹いている、こりゃ苦戦は必至だぞ。

予想どおり激しい風のため1、4、6、8、9番の5ホールでは、イーブンパーが精一杯。前半を終わって4アンダーと、まだ調子がいまひとつだ(自宅では前半6アンダーは当たり前だったのに……)。


⬅予選トップ通過で余裕顔のジョルジョだが、決勝では波にのれず敗退。

調子が上がらないまま、アーメンコーナーのある11番をむかえる。ここは、グリーン左横がクリークとなっていて、自宅ではイヤというほどここに叩きこんでいた。8メートルの向かい風のため3番ウッドでセカンドショット。いかん、フック気味だ。ボールはクリークへ一直線、「ポチャーン!」うしろの観客からは、「あぁーあ」の声。プレッシャーで、手が震える。けっきょくアプローチも寄らず、痛恨のダブルボギーを叩く。痛い。視線がついつい隣のモニターに。ジョルジョも同様に苦戦、15番を終わって3アンダーだ。ほかの人も苦戦しているようだ。

これは、いけるかも。ここからはバーディーラッシュだった。13番では17フィートのイーグルパットを外したものの、バーディー。14番で24フィート、17番で15フィートを沈めバーディー。とどめは18番で48フィートのロングパットを沈めてバーディー、6アンダーでフィニッシュ。

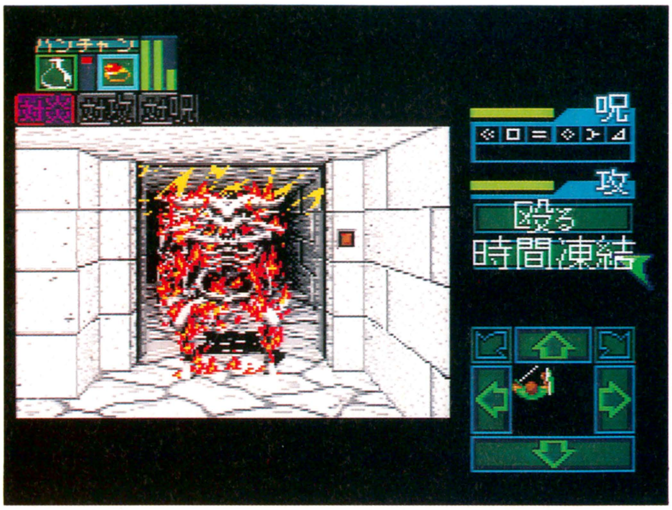
ジョルジョはというと、けっきょくそのままの3アンダーで終了、5位という結果だった。自分は不本意ながらも、6アンダーのスコアで奇跡的にマスコミ部門優勝を飾ったのだ。ふっ、ジョルジョよ、まだまだ青いぜ。

**デザイナー川辺(へーじも弱いぜ)**



⬅5番ホールでバーディーをとり、笑顔でポーズをきめている私。しかし、6番ではダブルボギーを叩き真っ青になるのである。

# ハンチャン穴潜って帰って来る。だけど長く潜りすぎたので、時代はわからず屋の巣窟になっていました。なもんで、再び洞窟の話などを……。




## ダンジョンマスター

| SF スーパーファミコン | RPG | バックアップ カートリッジ |
|---|---|---|
| | ビクター音楽産業　発売中　9800円 | 8メガ |

移植ゲームを批評する際、どうしてもオリジナルと比較しないと納得しない人がいる。ゲーム機どうしの移植なら、ハードをより多くのユーザーが持っていることを踏まえ、比較論評を加えるのにも納得がいく。

ところが、ことパソコンゲームからの移植である場合、どうにも解せない、不毛な意見が目立つ。ファミ通編集部内でもこんな声が。いわく「パソコン版に比べて絵が雑だし、動きが遅いよね」、「やっぱりマウスじゃないと、操作性は悪くなっちゃう。パソコン版で遊んだほうがいいよ」……。

アタリマエダバカヤロウ。グラフィックが劣るだぁ!? パソコン版には専用モニターを使用する。細かいグラフィックが可能なのはそのモニターを使うことを前提としているから。パソコンゲームを家にある'85年製ソニーの21型で遊ぶ奴がいるとでもいうのか！　パソコン版で遊んだほうがいい……確かにトータルの完成度はパソコン版のほうが上だ。しかし、私が遊んだかぎり、コントローラーでも十分操作はスムースに行なえる。ゲームスピードも、16ビットのパソコンとくらべても遜色はない。

以上のウチワの意見すべてを論破するのは簡単だ。だが、これらの意見が、マスメディアを通して語られだしたら問題だ。

私にしても上の意見感想と同じ気持ちになることはあるし、こんなメチャクチャな移植をしやがって、責任者でてこい！　と声を大にして言いたいゲームはクサルほどある。ただし、もし、我々ゲームの伝え手が、主観のみで軽はずみにそれらの意見をメディアに乗せたら、もしかしたら大バケするかもしれないエポックメイキングな作品を、愚かにも葬ってしまうかもしれないのだ。

48行も費やして、ウダウダ隠居の戯れごとみたいなことを語ってきたのは、ひとえに『ダンジョンマスター』スーパーファミコン版の発売を前後しての雑誌のゲーム評が、あまりにもステレオタイプにパソコン版との比較でこのゲームの素晴らしさを語るべき貴重なスペースを無駄に消費しているからにほかならない。

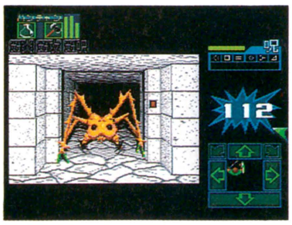


パソコンゲーム業界は、ハードの制約が少ない分、非常に斬新で、ときにはマニアックなゲームが登場しやすい土壌がある。言い替えれば非常に自由なのだ。ゲーム機とは違い、大セールスが期待できない分、小さなソフトハウスが、大胆な発想を持ってゲームを製作発売できるわけだ。だから海外の、日本人には考えもつかないようなアイデアがゲームになり、いい意味で業界を活性化するのだ。

『ダンジョンマスター』も海外の、尊敬に値する発想と大胆な着目が見事に結実したゲームだ。前述の、まさにゲーム業界のエポックメイキングな作品と言ってもいい。太鼓持ちになりきれば、未来の『ドラクエ』になり得るゲームだと言いきってしまう（業界の中心ソフトになり得ると言う意味で）。

ダンジョン構造、スプライト、システム、シナリオ、これらが『ダンジョンマスター』のなかに矛盾なく、均衡を保って存在している。完成されたダンジョン美学とも言うべき世界がここにはある。パソコン版をプレーした人は、ダンジョン自体が意志を持ったかのような錯覚に狂喜したはずだ。だが、この素晴らしさを、所詮ゲームといった固定観念に押し込めてしまうか否かは、まさに我々ゲームの語り手たち次第ではないだろうか。





野外、家庭内問わず、ひとつのアミューズメントとして、これほどまでに体験した者をドキドキ怖がらせたゲームはあっただろうか、いやない。この感覚は、〝スターツアーズ〟に初めて乗ったときの感動と同義だ。新しい体験という意味で、いままで体験したことのない世界に引きずり込んでくれると言う意味で、『ダンジョンマスター』は、どのバージョンだろうと『ダンジョンマスター』にほかならないのだ。



スーパーファミコン版、大いに結構ではないか。操作も慣れれば✓に、いや苦にならない。ぜひ一度、この世界を体験してもらいたい。選ぶのはあくまでもユーザーだ。賢明な選択を待つ。

**アメリカ飯田（ダンマス百科）**

# ゲームバトルロイヤル

今週のタイトル　**スーパーフォーメーションサッカー**

ファミ通編集部の少なくとも20人以上の親指の皮をムケさせた、驚異（？）のサッカーゲーム。各選手に振り分けられた細かいパラメーター、複雑な操作方法による多彩な戦略などがウリ。



ヒューマン　発売中　7700円

## 第一印象でワタシアナタに決めました

澄田　まず、あきらかにいままでのサッカーゲームと違うところ。

新山　自分は他のサッカーゲームはプレーしたことないんです。しかし、あの視点というんですか、斜め見下ろしの画面はいいですね。スーパーファミコンの機能を使えばできることなんだろうけど、誰もが気づくとは限らないっすよね。

澄田　たしかに、ほとんどトップビューとサイドビューのサッカーゲームのなかで、あんなゲームが登場したのには驚いた。ボールがキーパーの頭の上を抜けていくのって、すごいことだと思う。

新山　あれは見下ろしの画面にしたからできるんですよね？　トップビューだと、けっきょくゴールを決めるのは左右のどちらかに蹴るだけだと思うんですけど。

澄田　そうだよね。高さがあるから、空中戦もあるわけだし。いままで平面だったサッカーゲームが立体になったというか。

新山　いままであの空中戦がなかったなんてもったいないなあ。

澄田　Yボタンのシュート（ボールが山なりに飛んでいく）でキーパーの頭上を狙うのが有効だよね。弱いシュートも使えるのはいいな。

新山　空中も含めれば、全部で9方向にボールを蹴ることができる。多彩な戦法がとれるんですよ。

## はたしてアナタの指はムケているか？

澄田　その多彩な戦法を可能にするには、あの複雑なコントローラーの操作方法を覚えなくちゃいけないわけだ。

新山　あれが慣れるまでは大変。でも、そのプレーヤーの技量に合わせてプレーできるところがスゴイ。初めて『ファミスタ』をプレーしたときに似てますね。途中で投げださずにすみますよ。

澄田　選手を動かすのとかは、なにも考えずに自然にできるもんね。いちおうボタン操作とか覚えなくても、ボールを前に蹴るぐらいは誰でも最初からできる。実際のサッカーの覚えたてみたいな。そこから、自分の思いどおりにボールが蹴れるようになると、これが快感になってくる。

新山　いいですよね。かなり鍛練したプレーヤーのコントローラーは壊れていると思いますよ。とくにBボタンがペコペコになる。自分としては、Xボタンもペコペコにしたいんですけど。

澄田　そのボタンは試合中に使わないっての。

新山　いやいや、わざとXボタンを押したときの音で相手にフェイントかけるんですよ。

澄田　そんなテクもあるのか。コントローラーも酷使されてるねえ。

新山　どのボタンを押すか考えてる間はダメなんですよ。それが考えなくてもできるようになるといいんですよ。

澄田　だいたい、手の皮が１回ムケるくらいで覚えるかな。

新山　そうですね。１回ムケたら、もう大丈夫ですね。もう２度と皮はムケない。指先が固くなっちゃって。

澄田　俺も絶対ムケない。だけど、来年のいまごろになったらムニャムニャになっているかもしれない。皮がむけたら男の印。

新山　皮がむけたら一人前。

## 冷たいアンタよりはうっかりなキミが好き

澄田　コンピューターよりは人間のほうが対戦していて断然おもしろいよね。

新山　そりゃもちろんです。

澄田　まあ、コンピューターもそれなりに優れた攻撃パターンを持っているんだけどね。機械ならではのエゲツなさというか。たとえば、ジャンピングボレーシュートとか。あれだけはズルい。ペナルティエリア内でジャンプしてよけた瞬間、空中でそのままボレーシュートするの。それがものすごくスピードが速くてさ。あれは捕れないよ。

新山　コンピューターと人間との差はというと、人間が操る選手には感情があるんですよ。とくにキーパーなんか、間違えて跳んじゃった場合、「あ、こりゃヤベェ」って。当たり前なんだけど、じつに人間臭くていいです。

澄田　やっぱり人間相手が楽しい。

新山　ミスはおもしろいですよ。

澄田　ミスを誘うのがでしょ。

新山　スポーツの基本は、ルールで許す限りの騙しあいですからね。

澄田　ウマい人、ヘタな人って見てたら、いつもシューティングとかウマい人ばかりじゃん。やっぱゲームがウマい人が強いんじゃないかな。

新山　あと、精神的なものも試合の流れを左右しますよね。

澄田　あ、ある。ずーっと１点差

## それでもカトちゃんとは互角に戦ってます！



さあ、マテルスかぁぁぁ！
**澄田美崎**

ぼくの選ぶチームはドイツ。フォーメーションはマッテルスをセンターフォワード、左右をプリンスとフェアリーが固める４―３―３だ。プリンスはひ弱なので、センターフォワードはまかせられないぜ。最近編集部で無敵を誇るホル新をここまで育てあげたのは私です。新シュートの実験台なのね。

でいってて、２点目が取られた瞬間に、負けてるほうの緊張の糸が切れて４点、５点取られちゃうとか。精神状態がものすごく影響するよね、コントローラーを通して画面内の選手の動きに。

新山　公式戦（ファミ通リーグ）のときは手が疲れますよ。緊張のために、手によけいな力が加わっているんですね、アレ。

澄田　公式戦はやっぱ違うよね。自分より強い人でも接戦のときは緊張してミスを連発したりするもんね。

## 番狂わせなんておこるんだろうか？

澄田　それと、弱いプレーヤーが強いプレーヤーに勝てるような演出もかなり盛り込まれているんだよね。タックルされて選手が負傷退場してしまうとか、スピードのあるシュートにぶつかると、その威力で気絶してしまうとか。じつに本当のサッカーっぽいといえばサッカーっぽい。

新山　ゴール前を守るスイーパーがボールに当たって気絶してたりすると、頭クラクラしてきますよね。あと、キーパーをジャンプさせたあとは１秒くらい起きあがれないのがオツですよね。

澄田　敵のディフェンダーって、当然のことながらこちらのエースを狙ってくるじゃない。ああいうのって本物のスポーツっぽいよね。でも、エースだろうがなんだろうが、平気でタックルしてくる人もいるけど。

新山　それはもしかしたら、自分のことですか？

澄田　あれだけやっててマラドナが反則退場したの数回だもんなあ。

新山　別にマラドナが退場してもそれなりの戦法はできますから。エースだからって特別あつかいはしませんよ。

澄田　そこらへんの思い切りが、いい結果につながっているのかなあ。うち（ドイツ）のプリンスなんかすぐに負傷退場になるぜ。ひ弱な貴公子ってカンジ。

## 編集部で生まれた必殺シュートの数々

澄田　しかし、編集部ではいろんな必殺シュートが生まれたよなあ。

新山　ここで言っても意味わかるんですか？

澄田　まず〝チューさんシュート〟でしょ。それから……。

新山　〝パットパットシュート〟もイケますよ。それから〝ポストシュート〟。それに……。

澄田　解説しなくちゃいけないかも。〝パットパットシュート〟はゴロで進みながらカーブするシュート。〝ポストシュート〟はわざとポストに当てたボールをオーバーヘッドでねじ込むシュート。なんか『キャプテン翼』みたいだなあ。

新山　というよりは『ファミスタ』での自分なりに身につけた打法や投球法といったカンジだと思いますよ。『キャプテン翼』は必殺技があるから楽しいのかもしれないけど、自分としては正統派なのが好きです。

澄田　なるほど。

新山　読者って、２種類くらいしかシュートないんじゃないですか。

澄田　もっと持ってると思う。読者パワーを甘くみちゃいけない。

新山　もし、道場破りに来たら、〝ホル新シュート〟は絶対１回は試したいです。〝Ｘボタンシュート〟もあるしなあ。

澄田　多彩な人だなあ。

## 欲張りなお願いといえるかもしれないが

澄田　こんなにおもしろいゲームでも、やはり不満なところはいくつかある。まずは、試合が同点で終わったあとに延長戦がないこと。一応ＰＫ戦は用意されているんだけど、あれで勝敗つけるのは、なんかスッキリしないんだよなあ。

新山　再延長戦まであって、それでも同点ならＰＫ戦とか。

澄田　試合前に延長戦をとりいれるかどうか設定できるといいよね。

新山　自分としては、キーパーが左右だけじゃなく前後にもジャンプしてほしかったです。

澄田　それあるある！　前にジャンプできればかなり失点が減るぞ。

新山　ついでに、キーパー以外の選手も前後にジャンプできるようにして、ダイビングヘッドとかができるようになればよかった。実際、コントローラーのＸボタンは何も使われていないわけだし。自分はフェイントに使ってますけど。

澄田　たぶん、開発側も迷ったんじゃないかな。Ｘボタンも操作系に組み込んじゃうと、操作が複雑になりすぎると判断したんだろう。あくまでもゲームだから、簡単にするところは簡単にと。

新山　まあ、なければないでいいことなんですけどね。

澄田　現段階でもっとも完成されたサッカーゲームではあることは間違いないわけだし。

新山　カニ～ジャ！　ですか。

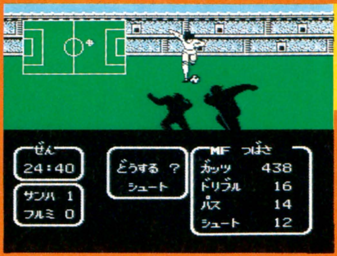
## 今回の話題にのぼったソフト

### ファミスタ
ナムコ



➡スポーツゲームの歴史を変えたと言っても過言ではない傑作。６年前に第１弾が発売されたあとも毎年続編が発売されるほどの大人気ソフト。写真は最新作の『'92』。

### キャプテン翼
テクモ




⬅シミュレーションという観点からサッカーゲームを作った意欲作。アクション性はまったくなし。各キャラクターが持っている必殺シュートをどこで使うかがポイント。

## 焼肉を食べたくなったら中野区野方の基順館へ!!

ドイツチームは個人別に見るとたしかに強いけど、プリンスがよく退場するから自分はあんまり好きじゃないっス……やはりアルゼンチン命ということで。あ、そうそう、ファミ通編集部では、自称宇宙一の読者の挑戦を募集中だぞ！　編集部の見学ついでにひと勝負どうですか？



いいや!!　カニジャだ～！
**ホルモン新山**



**ONE POINT**
なんと、敵の攻撃弾はウ○チというクサーイゲームなのだ。トイレ洗浄剤パワーで対抗だ！

## 驚異の3Kシューティング
# トイレキッズ

| PCエンジン | シューティング | Huカード |
|---|---|---|
| | メディアリング　3月6日発売　6900円 | 4メガ |

クサイ・キタナイ・キツイの3拍子そろった珍シューティングゲーム。いかにもクサそうな敵が登場してウ○チ弾を発射するというキタナさ。これを迎え撃つはオマル型戦闘機に乗ったオムツの取れない子どもという凝った設定なのだが、見かけによらずシューティングはキツイ仕上がりになっている。さらに制作協力にはアース製薬、小林製薬、金鳥、ライオンといったトイレ洗浄剤、芳香剤の大手メーカーがズラリとならび、クサさにリアリティーをそえている。こいつはタダ者じゃないぜ。

## シューティングシステムは2種類

シューティングはサンポール弾を使った空中攻撃とトイレカラーボールを使った地上攻撃の2種類がある。サンポール弾はタメ撃ちをすることによって巨大な弾を発射することもできるぞ。またカラーボールはカーソルで照準を合わせたところに命中するシステムだ。このほかにもふたり同時プレーができるモードがあるぞ。



➡カーソルのなかはすべて爆発圏内だ。これも連射がきく。



⬅小さい弾が2列になって飛び出す。もちろん連射もオーケーだ。

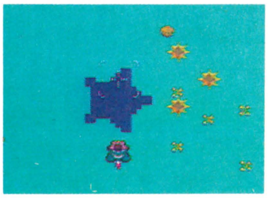


➡2秒くらいタメてから撃つと巨大なサンポール弾を発射。

## アイテム・隠しアイテムもたっぷり

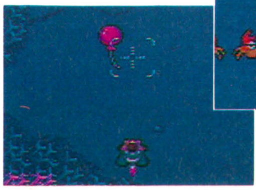
敵を倒すと、画面全体の敵にダメージをあたえるブルーレットドボンや空中弾をパワーアップするサンポールなどのアイテムが出ることも。自機の弾ではじくと画面の上に飛んでいくので落ちてきたところをうまくキャッチしよう。

### メガクラッシュ？

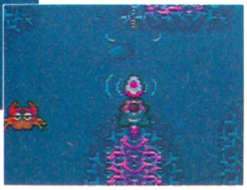

⬅ブルーレットドボンは星形にひろがって強力な洗浄力を発揮！

▼撃っていると　▼ポンと上がって　▼ナイスキャッチ

⬇フワフワとおりてきた風船を撃つとなかからアイテムが飛び出したぞ。



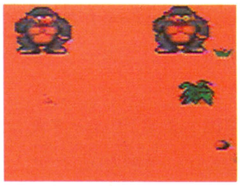

⬆自機の弾が当たると上にいってしまうので注意しよう。

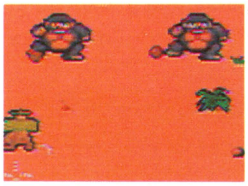

⬇画面のどのあたりに落ちてくるか予想して、しっかりキャッチしよう。

## ユニークな敵キャラが登場

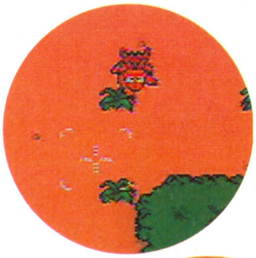
動物を中心としたザコ敵はユニークなものばかり。それぞれの特技を活かした（？）方法でウ○チ攻撃をしてくるぞ。とにかく敵の数は多いので、倒しきれない場合はうまく弾をかわすしかない。

### ウ○チを投げるゴリラ


➡おっ、ゴリラが後ろに手をまわしているぞ。何をするのかな？

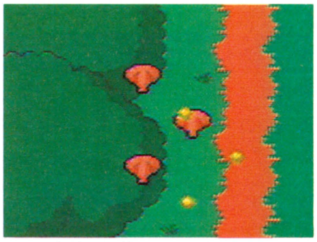

⬅ひえー、フンを投げてきたぞ。どこかの動物園にもいたっけ。

### シカさんもプリプリ

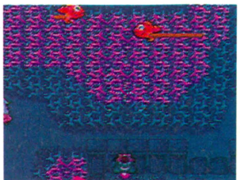

⬅かわいいシカさんが登場。やっぱりアフリカはいいとこだね、なんて思っていると……。


➡いきなりオシリをこっちに向けてプリプリ。ウ○チ弾を飛ばしてくるのだ。

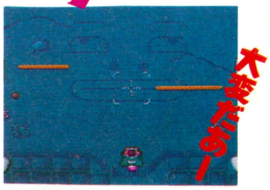
### チ○ポトリオは強い！


⬆この奇妙な物体はもしかして……。ホッホッホ、お下劣でございますわねー。

### 金魚は死してフンを残す


➡海のなかなのに画面の上のほうに金魚らしきものがいるぞ。


⬅出ました！　金魚の十八番、恐怖のウ○チ引きずり攻撃だー！



➡金魚はタダでは死なない。とんだ置きみやげを残してくれるぞ。

# 全4ステージ!! キミの行く手にプリプリ四天王が待ち受ける!

全部で4ステージと数は少ないものの、そのぶん各ステージはかなり長い。そしてステージの最後にはボスとしてプリプリ四天王がひとりずつ待ちかまえている。コイツらは名前からもわかるとおりとんだクセ者ぞろいなのだ。



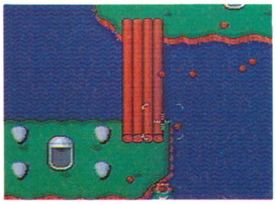
➡プリプリ四天王の頂点に立つのがこのウンピ大王様だ！

## STAGE 1 水田&森林

水田や森が広がるのどかなステージ。しかし最初から敵が大量に、また集団で登場するので油断は禁物だ。ネズミやカメムシなどの小動物も多いが、なかには自走便器などの非生物の敵もいるぞ。アイテムはあまり出ないので自力で勝負するしかない。



➡クソタレガメはウ○チを一斉射撃！

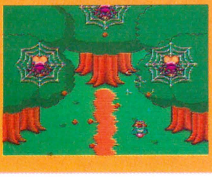


⬅和式、洋式混成オマル部隊はなかなか手強いぞ。

### ハナクソグモのアミに気をつけろ!

ハナクソグモはアミに張りついているときは無敵。前に出てきたら攻撃しよう。また自機がアミにふれるとダメージを受けるぞ。





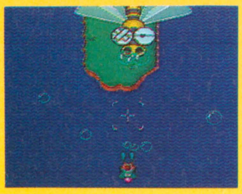
➡アミの中にいる状態では攻撃はきかない。敵の弾をよけていくだけ。

⬆3匹とも同時に下におりてくる。真ん中のクモから攻撃するのがベスト。タメ撃ちはあまり有効ではないようだ。

### ボスのハナクソトンボはバッチイぞ!

鼻から3種類の弾を発射して攻撃してくる。ただし泡のような弾だけはサンボール弾で破壊できるのだ。コイツの弱点は目と鼻。カラーボールで目を、サンボール弾で鼻を攻撃しよう。

ハナクソ攻撃!



➡泡のようなハナクソも発射するのだ。

目をつぶして



⬅目をカラーボールで攻撃。バンソウコウが出ればOKだ。

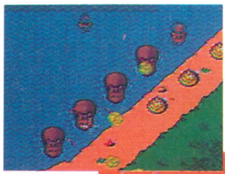
鼻もつぶせ



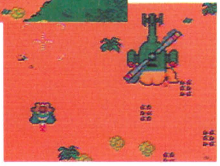
⬅鼻はサンボール弾でなければ攻撃できないぞ。

## STAGE 2 ジャングル

舞台はアフリカのジャングル。ゴリラやシカなどの野生動物が敵だ。中ボスはくさいオナラで攻撃するヘオコイター。ボスは巨大な耳を持つミミクソマンモスだ。



⬅さすがアフリカ。水中からカバが登場してオナラを発射。



➡ヘリコプターまがいのヘオコイター。オナラ弾を発射する。

ミミクソマンモスだ



⬅標的はふたつの巨大な耳。カラーボールで攻撃。



⬅ボスと戦っているあいだもザコはどんどん出てくる。

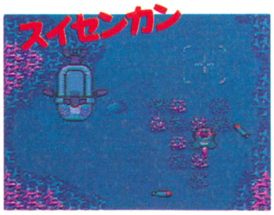
## STAGE 3 海中ステージ

サンゴがきれいな海中ステージ。イカやカニがメインの敵だ。問題の金魚も登場するぞ。中ボスは潜水艦ならぬスイセンカン。ボスは涙がかわいいメクソクジラだ。

メクソクジラ



⬅目玉のかわりについている2つのウ○チがコイツのウィークポイントだ。




➡スイセンカンはホーミング魚雷を使うのだ。



⬅ときどき水流を発生して自機を吸いこむことも。

## STAGE 4 エジプト

最終ステージはエジプトの遺跡か？ 地面のグラフィックが非常に凝っているのだ。もちろんボス、中ボスともに超強力だぞ！




⬅ステージの途中に現れるウンピ大王の壁画はみごとなグラフィックだぞ！



➡電気、じゃなくてペンキウナギは2匹コンビで登場。どこを攻撃してもOKだ。

ウンピ大王登場!!



⬅最初は雲に乗って登場。雷で攻撃してくる。




⬅後半は手に持った炸裂ウ○チをポンポン投げてくる。




**ONE POINT**

ファンからの熱い要望に応えて作られた、名作コミカルシューティングゲームの続編なのだ。

ついに出た出たっ!!

# 出たな!! ツインビー

'85年に発売された、アーケードの初代『ツインビー』。多くのファンが待ち望んできたその続編が『出たな!! ツインビー』だ。そして、それをほぼ忠実に移植したのがこのPCエンジン版ということになる。家庭用ゲーム機では、『ツインビー』のほかにもいろいろとバリエーションがあったけど、アーケード版でのブランクはなんと7年近くにもなるのだ。これだけのブランクをものともせずに発売された『出たな!! ツインビー』だもの、みんなの期待はけっして裏切らないできばえなのだ。

| PCエンジン | シューティング | Huカード |
|---|---|---|
| | コナミ 2月28日発売 6800円 | 4メガ |

## 謎の惑星からの通信を受け ツインビーたちが飛び立つ

ドンブリ島に平和な日々がやってきたある日、惑星メルから救助を求めるメッセージが飛びこんだ。そこで、ツインビーとウインビーは、謎の惑星メルに向かったのだ。



⬅惑星メルから通信を送ってきたのは王女メローラ。



➡惑星メルについて、休むまもなく戦闘開始なのだ。

⬇ステージの最後には、巨大なボスが登場。いわゆるセオリーどおりってヤツ。

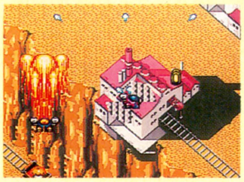





⬆ステージをクリアーすると、きれいなグラフィックで楽しませてくれるぞ。

## 6つのステージはこんなカンジ

### ❶風の谷



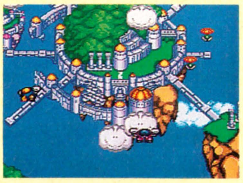
⬅敵の攻撃は少ない。前半でパワーアップを。

### ❷雲海



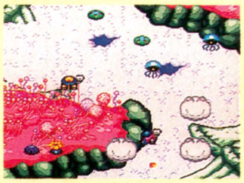
⬅雲のなかから突然現われる敵に注意しよう。

### ❸天空の要塞



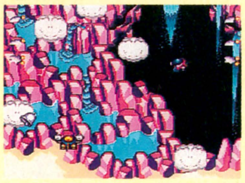
⬅敵の巨大な防衛システムのなかを進むのだ。

### ❹かび地帯



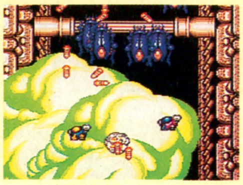
⬅このあたりから敵の攻撃が激しくなるぞ。

### ❺地下水源



⬅ここの敵は、なんと食器たちなのだ。

### ❻イーバの神殿



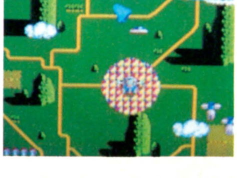
⬅ここは、敵の構築した防衛基地なのだ。

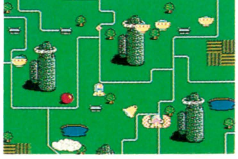
## ツインビーの歴史

初代『ツインビー』は、当時としては珍しいふたりプレーが可能なシューティングゲームだった。その後、ファミコンやパソコンに移植されてどんどんと人気をあげていき、続編なども多く作られるようになっていく。そのバリエーションをすべて数えると、じつに9種類もの『ツインビー』が発売されている。

アーケード ツインビー ➡ ファミコン ツインビー ➡ ファミコン ツインビー3 ポコポコ大魔王 ➡ ゲームボーイ ツインビーだ!

⬇軽快な音楽とかわいいキャラが魅力の初代『ツインビー』。





⬆アーケード版を移植した、ファミコン版『ツインビー』。

⬇難易度と残機を設定する機能がついたのだ。

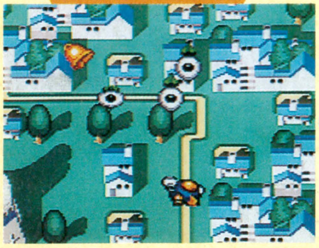




⬆それまでの悪党の総元締めが登場するゲームボーイ版。

## ベルについてお勉強 ★★★★

『ツインビー』のトレードマークともいえる、雲を撃つと出てくるベル。もう、すっかりおなじみだよね。ここでは、『出たな!! ツインビー』で新しく加わったベルを取り混ぜて、全8種類のベルの効果を紹介するぞ。

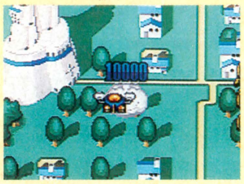


⬆出てきたベルを、さらに撃つと色が変わる。パワーアップの中身は色しだい。




⬆モノによっては、複数のパワーアップを同時に装備することも可能なのだ。

### 1. 黄 得点



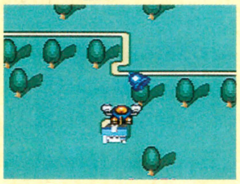

⬅落とさずに取り続けると、得点アップだ。

### 2. 白 ツイン砲



⬅ノーマルショットがツイン砲に変わるぞ。

### 3. 青 スピードアップ



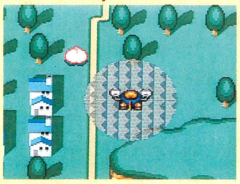
⬅お好みの速さになるまで取り続けよう。

### 4. 緑 オプション



⬅自機と同じ攻撃力の分身が4体つくのだ。

### 5. 赤 バリア



⬅敵の攻撃を防いでくれるバリアがつくぞ。

### 6. 紫 しっぽバリア



⬅弾などを防ぐ防御専門の分身がつくのだ。

### 7. 黒 スピードダウン



⬅速くなりすぎたスピードを落としてくれる。

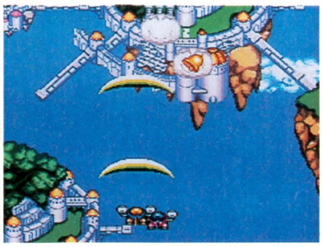
### 8. ハチ 敵



⬅欲張りな人には無敵のハチが突進してくる。

## ふたりプレーがおすすめなのだ

ひとりでプレーするよりふたりのほうが楽しいのはあたりまえ、なんて単純に考えてる人はまだまだアマイ。ふたりプレーには、きちんとしたメリットがあるのだ。ひとりプレーのときよりは格段に強力なショットが撃てるようになるし、なんといっても対ボス戦のときに協力してやっつけられるっていうのがオイシイのだ。



⬆ふたりで手をつなぐと、弓型レーザーが撃てるようになる。ついでに、ビッグショットも大きく強力なものになるのだ。

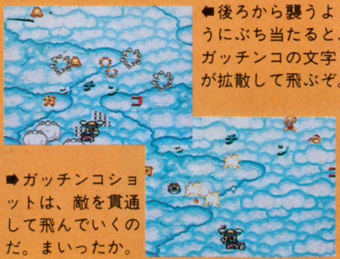


⬅グインビーと3人になれば、さらに強力。

➡空中攻撃と地上攻撃の役割分担でラクチン。

### ●ガッチンコショットがスゴイぞ●

ふたりプレーを始めたらぜひやってみたいのが、このガッチンコショット。パートナーの後ろから思いっきりぶつかると、超強力拡散(?)ガッチンコショットが撃てるのだ。さらに、音声合成の「ガッチンコ!!」という効果音も出る。敵に囲まれたときなんかは、すかさずガッチンコショットで撃退しよう。

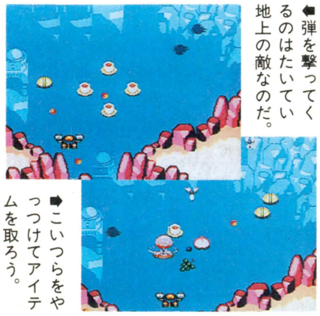


⬅後ろから襲うようにぶち当たると、ガッチンコの文字が拡散して飛ぶぞ。

➡ガッチンコショットは、敵を貫通して飛んでいくのだ。まいったか。

## 地上の敵を倒すとこんなものが手に入る

地上にいる敵を倒すと、ときどきアイテムが手に入ることがあるぞ。どれもプレーヤーが有利になるものばかりなのだ。



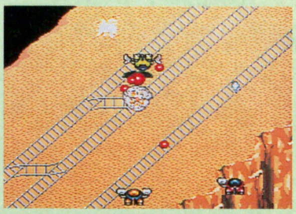
⬅弾を撃ってくるのはたいてい地上の敵なのだ。

➡こいつらをやっつけてアイテムを取ろう。

### グインビー



すでに画面にいるときは出現しない



⬆グインビーを両側からはさめば、画面を飛び回って敵をやっつけてくれる。



⬅ひとりプレーのときは心強いパートナーだ。

### 星



ランダムに出現



⬅出てきた星を取れば、敵を全滅させられるぞ。

### ベル



プレーヤーが持ってると出現しない



⬅3方向に飛ぶ弾は、とっても便利なのだ。



ONE POINT

スーパーCD・ROM$^2$のシューティングが登場。バリバリ撃ちまくる快感が存分に味わえるぞ。

ギンギンシューティング

# ゲート オブ サンダー

スーパーCD・ROM$^2$対応のトビッキリにギンギンのシューティングゲームが登場だ。グラフィックやサウンドの質の高さはCD-ROMならでは。データの読み込み時間も気にならないぞ。

プレーヤーは高機動戦闘機ハンティングドッグを駆使し、超犯罪組織オベロンの大部隊に立ち向かうのだ。ビームの種類は場面に応じて3種類から選ぶことができ、オプションやバリアなども充実しているぞ。グラフィック、サウンド、ゲーム性のどれをとっても一級品。シューティングファン必見の1作だ。

| PCエンジン | シューティング | スーパーCD・ROM$^2$ |
|---|---|---|
| | ハドソン　2月21日発売　6800円 | |

## 息もつかせぬ大迫力!

操作はIIボタンを押しっぱなしで連射が効く親切設計。バリバリ撃てて気分はソウカイだ。ビームやミサイルはアイテムを取ることで、それぞれパワーアップが可能だ。敵の種類も豊富で、バラエティーに富んだ攻撃をしかけてくる。極めつけは多重高速スクロール。目もまわらんばかりのスゴさだ。



⬆フル装備の状態でアイテムを取ると画面上の敵を一掃するエネルギーブラストがおこる。

## パワーアップをみのがすな!

シューティングの自機は孤立無縁の状態になりがちだが、このゲームはちゃんと味方がいる。補給機ワイルドキャットがパワーアップアイテムをこまめに運んできてくれるのだ。ドンドンとって強くなろう。



⬅弾薬の補給のため、友軍機ワイルドキャットが登場。



➡コイツが出してくれるアイテムで自機をパワーアップだ。

## オプションの使い方がカギだ!

オプションがつけば攻撃力は格段にアップするが、後方の敵への攻撃は心もとないままだ。しかしIIボタンを2回押すことでクルリとオプションが後ろを向いてくれるぞ。うまく使いわければもうコワイものなしだ。



⬅オプションは無敵。敵にぶつけてダメージをあたえられる。



➡オプションを反転させて後方の敵を一掃してしまおう。

## バリバリ撃ちまくれ!

### レーザー

自機に標準装備の無難な武器。威力もまあまあ。クセがないから扱いやすいが、なんだかモノ足りない気もする。青玉のアイテムでさらにパワーアップできる。



ノーマル装備だ

### エコー

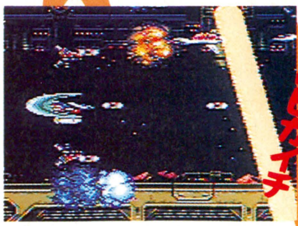
緑玉のアイテムを取ることで切り換え可能になる。威力はあまりないがワイドに攻撃できる。ただ画面が見づらくなるのが難点だ。



ワイドに攻撃

### ヒート

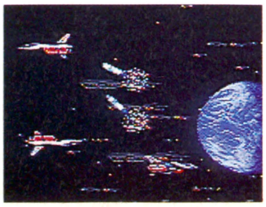
赤玉を取れば発射できるようになる。見た目はジミだが破壊力はバツグンだ。コイツを手に入れれば大いに重宝する。ボスなどのカタい敵にもよく効くのだ。



威力はピカイチ

### チェイサー

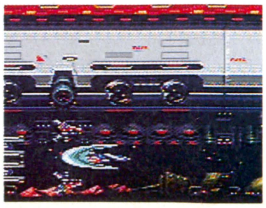
自動追尾機能のついたミサイル。後ろの敵や地上物に向かって勝手に飛んでいって破壊してくれるぞ。IIボタンで発射だ。



⬅勝手に敵に向かっていってくれて頼もしいカンジ。

### ハイパーコクーン

自機をつつみこむバリアで、3回まで敵の攻撃を防いでくれる。これがあるとないとでは大違いだ。必ず取るようにしたい。



⬅バリアがあればとりあえずはやられないから安心だ。

# 目にもとまらぬ高速スクロールを体験!

## STAGE・1

巨大戦艦の面。上半分が画面に入りきらないほどの大きさだ。のっけからプレーヤーをビビらせるが、小手調べの面ということもあってか、敵はみんなヤワラカめだ。こった敵キャラクターたちは申し訳ないほど簡単に壊れてくれる。



⬆モビルスーツ"エリアル"出現。敵ながらなかなかカッコイイ。でもヨワイ。

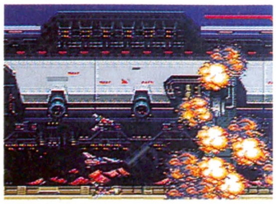


サーチライトなカンジ

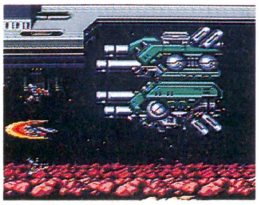
⬆ビームかと思いきやサーチライト。当たってもダメージはないからひと安心。



➡青い星をバックに戦艦オルクスの編隊が出現。



⬅敵巨大戦艦。勝手にこすりつけて壊れてしまう。



⬅巨大戦艦のハッチがひらいてボスアニエスがいよいよ登場する。

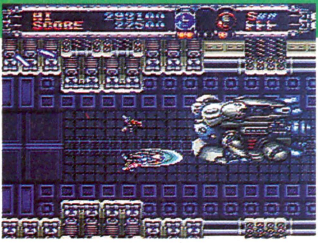
### BOSS アニエス

レーザーとミサイルで攻撃してくる。真ん中のコアが弱点だ。オプションがあれば楽勝だが、なければレーザーをかいくぐって攻撃しよう。

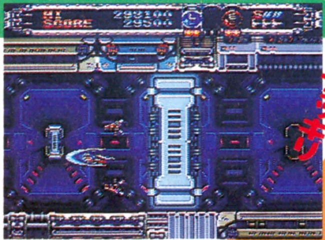


## STAGE・2

アステロイド地帯の面。敵要塞内を進んでいく。通路がせまくなっているから衝突に注意しよう。また後ろから撃ってくるヒキョウな敵も多いからオプションの切り換えをうまく使おう。武器はエコームが威力を発揮するぞ。



⬆中ボスのハガスタヌス登場。コイツは誘導ビームを撃つから気をつけよう。

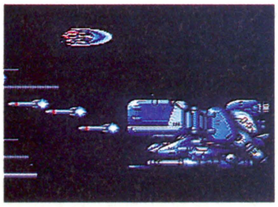


カベがニョキッ

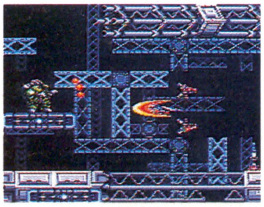
⬆画面奥からカベが伸びてきてビックリ。遠近感を利用したウマイ演出だ。



➡モビルスーツがズームアップして飛んでくる。



⬅同じく中ボス、アギサズナIIのミサイル攻撃。



⬅上下するエレベーターをやり過ごしたところで、後方から攻撃されるのだ。

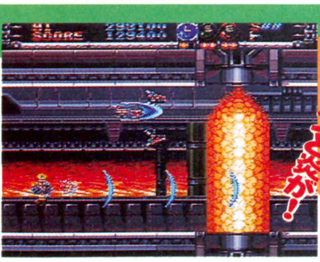
### BOSS オクトー8

まわりに子分みたいなのを回転させながらカクンと直角に曲がる誘導ビームを発射し、今度は子分を飛ばしてくるぞ。カメのようなクビが弱点。



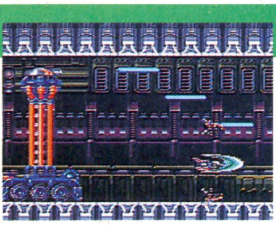
## STAGE・3

炭坑の面。岩石がバラバラ降ってきたりする。そろそろ、かたくてイヤラシイ攻撃をする敵が増えてくるからカクゴするように。ミサイルポッドやレーザー砲台はほっとくとヤッカイなので早めに破壊せよ。武器はヒートがオススメ。

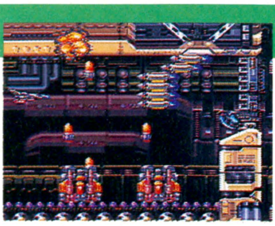


ドカーンと炎が!

⬆エントツ状のパイプからイキナリ炎が噴き出してきてまたビックリだ。



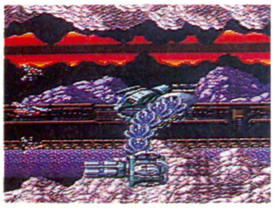
⬅砲塔部がニョキっと伸びてレザーの乱れ撃ちだ。



⬅ミサイルの雨アラレだ。発射される前に破壊しよう。



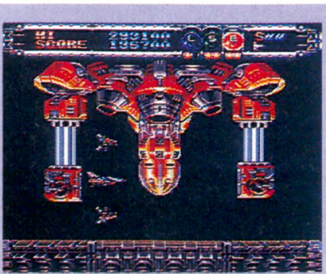
➡地上にはモグラのような敵モーグがいるぞ。

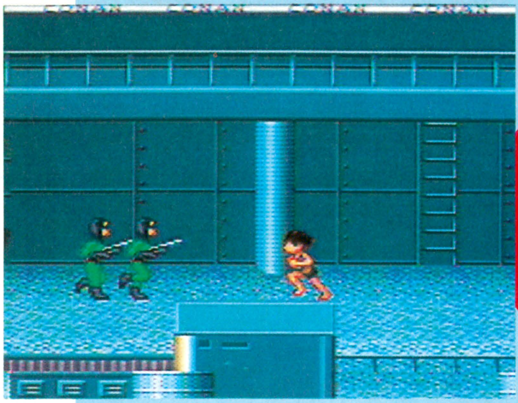


⬅中ボス、ブリゴンはシッポ(?)をグルグル回して攻撃してくるぞ。

### BOSS ヘヴィプラントモービル

このボスは中央下部のデッパリが弱点だからオプションをそこに当てているだけで倒せるが、ないならツライけれどヒット・アンド・アウェイでジックリと。





ONE POINT

アドベンチャーの要素も加わったアクションゲーム。豊富なコナンの動きにも注目だ。

あの名作がついにゲームに

# 未来少年コナン

| PCエンジン | アクション | スーパーCD・ROM² |
|---|---|---|
| | RIOT・日本テレネット　2月28日発売予定　7400円 | |

宮崎駿原作のアニメがついにゲームになった。内容のほうは原作のストーリーを重視したアクションゲームで、いくつかの章にわかれたステージを順次クリアーしていく。コナンのダイナミックなアクションもリアルに再現されているぞ。もちろん、たんなるアクションだけでクリアーしていくんじゃなくて、情報収集をしたりして進んでいくところもあるのだ。

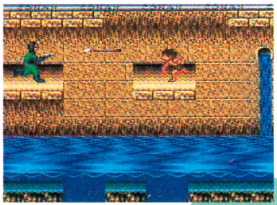
原作のファンの人はもちろん、今までコナンを見たことのない人も楽しめるように、しっかりとしたゲームになっているぞ。

## 攻撃はキックかモリで

コナンの基本的なアクションは攻撃とジャンプだ。攻撃方法はふたつ。キックで相手を倒すか、モリを投げつけるかのどちらかを選べるのだ。状況によって使いわけよう。敵の攻撃をよけるときなどに使うのは、もちろんジャンプだ。タイミングを見はからうのだ。ジャンプと攻撃をうまくミックスして使いながら、先へ進もう。



➡ジャンプと組み合わせてキック。タイミング勝負だ。



⬅モリを使えば離れた敵もこのとおり倒せる。

## コナンのゆかいな動きに注目

このゲームの見どころのひとつはコナンの豊富なアクション。クネクネした動きがあったりして、見ているだけでも思わず笑っちゃったりなんてこともあるぞ。








⬅高いところから飛び降りるとしびれちゃうのだ。




➡急に方向転換しようとするとこうなるのだ。




➡がけっぷちなどに立つとアブナイ、アブナイ。




⬅憎い敵には、落差のあるハイジャンプキック！

## なつかしのキャラ総出演

### コナン




おじいと一緒にのこされ島で生活していたが、ある日ラナと出会う。元気いっぱいの自然児。

### ラナ



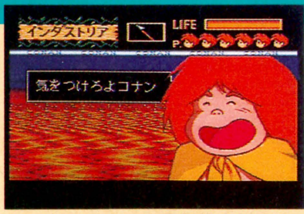

ラナの祖父は天才的な科学者。そのために博士の発明を悪用しようとしているレプカに狙われている。

### おじい



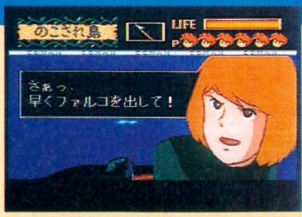

モンスリーたちの凶弾によって倒れる。コナンにのこされ島を離れて仲間をさがすように言い残す。

### ジムシー




すっかりコナンと意気投合して仲間になる。コナンと一緒に、インダストリアへラナ救出に向かう。

### モンスリー




ラナを連れ去るためにのこされ島へやってくる。しかし、だんだんとコナンに協力するようになる。

### ダイス船長




廃棄物処理船バラクーダ号の船長。コナンたちをインダストリアまで乗せていってくれる。

# 効果的な演出にも注目!!

オープニングやステージの合間にはCD-ROMならではの美しいビジュアルが挿入されている。声優陣はもちろんテレビシリーズのオリジナルキャスト。あの感動が再現されるぞ。また、ビジュアルシーンのほかにもいろいろと凝った演出がなされているのだ。





シネマサイズのビジュアルシーンからいきなりフルサイズの画面へ。この切り替わりがかなりの大迫力。なかなか見せてくれる。

## キャラがしゃべる!




↑ゲーム中にもちゃんとセリフが入っている。なつかしい雰囲気にひたってしまうぞ。

## モザイク処理!



↑各ステージでの画面切り替わりにはなんとモザイク処理までなされているのだ。

## なつかしの……

知っている人にはとってもなつかしい、おまけのひとコマ。テレビで放映されていたのを思い出すね。



## STAGE 1 のこされ島

コナンはのこされ島におじいとふたりで暮らしていたが、ある日浜辺で倒れている少女を発見した。それがコナンとラナの出会いだった。ふたりは仲良くなったが、インダストリアから飛行艇に乗ってやってきたモンスリーたちによって離ればなれになってしまう。



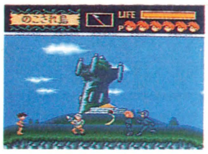

↑なんかようすが変だぞ。ちょっと見に行ってこよう。



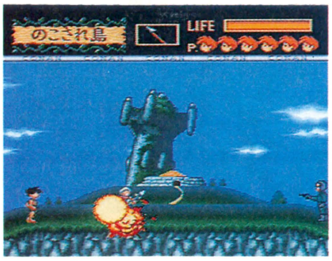
↑がけに落ちないように進めばここは楽勝なのだ。

### ◀おじいが…そしてラナが…

飛行艇ファルコに乗ったモンスリーたちはラナを引き渡すようにいってきた。しかしそれに逆らったおじいは撃たれてしまう。そしてラナも連れ去られたのだった。

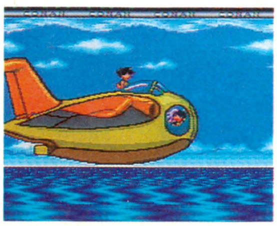



↑おじいとモンスリーがなにやら言い争いをしている。いやなムードだ。




↑別の隊員がラナをつかまえたらしい。おじいは隊員に撃たれてしまう。モンスリーたちの乗った飛行艇を追いかけろ!

### ◀飛行艇ファルコを追うが…



↑飛行艇に飛び乗ったが、振り落とされてしまう。




↑ロケット小屋でコナンは旅に出る決意をするのだ。

## STAGE 2 インダストリア

### ◀ジムシーとの出会い

ラナを助けるため、そして新たな世界と仲間をめざし、コナンは旅に出た。そしてある島でジムシーという少年と出会った。




➡ジムシーに連れられて船を見に行くと……。

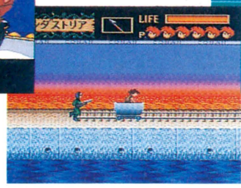


↑ジムシーとの自慢くらべ。意気投合する。

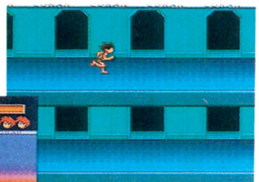
### ◀ダイス船長とインダストリアへ




↑ダイス船長に気に入られ、一緒にインダストリアへ。



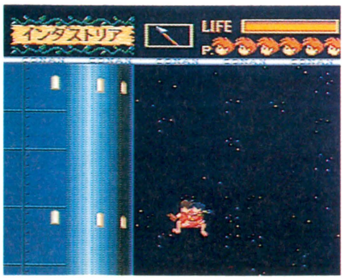
⬇港にも敵がうろうろ。トロッコに乗って内部へ。



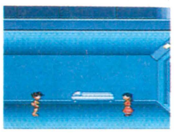
↑内部は扉がたくさん。迷わないように注意しよう。

### ◀ラナを救い出せ!

インダストリアへ渡ったらラナを救出しにいこう。町の中は迷路のようになっているうえに敵もいっぱいだから注意しよう。




➡思いきって窓から外へ。着地がコワイぞ。



↑ラナとの再開シーン。どこから逃げようか?



ONE POINT

メガドライブでもいよいよアイスホッケーのゲームが登場だ。モードもいろいろあるのだ。

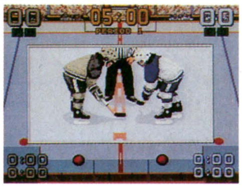
# 氷上の格闘技に挑戦だ
# マリオ・レミューホッケー

冬のスポーツといえば、スキーにスケート。スケートといえば最近は、伊藤みどりとかのフィギュアスケートが有名だけど、アメリカではこのアイスホッケーも大人気なのだ。しかも荒っぽいところを売り物にしている一面もあって、ラフプレーはもちろん乱闘も日常茶飯事なのだ。このソフトはそういう部分もキチンと中に取り入れた、アメリカ生まれの熱いゲームなのだ。対戦プレーはもちろん、ひとり用のエキシビジョンやトーナメント、シュートだけや乱闘だけ(!)のモードなんてのもあるぞ。

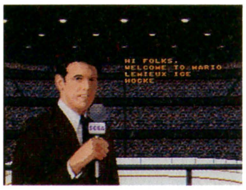
| MD メガドライブ | スポーツ | カートリッジ |
|---|---|---|
| | セガ　発売日未定　6000円 | 2メガ |

## 思いっ切りエキサイティングなホッケーゲーム

さあ燃えるゾー。燃えるために作られたようなソフトなのだ。とくに対戦プレーは、異様に燃えてしまうぞ。試合のルールは3ピリオド制で、1ピリオドの時間は5、10、15、20分のいずれかを自由に選択できる。その3ピリオドで決着がつかない場合は、シュートアウトで勝者を決める。シュートアウトだけのモードもあるので、腕を磨いておこう。



⬅試合開始のことをアイスホッケーではフェイスオフと言うのだ。



➡このかたがこれから始まる試合を中継してくれるという演出。ヒュー。

## EXHIBITION

ふたりで対戦できるのがこのモード。乱闘もしょっちゅうあるし、チェッキング（敵の選手の行動を邪魔するのだ）もできるしで、熱くなることうけあい。もちろん、ひとりで練習をしてもいい。すきなチームを選べるけど、ふたり対戦のときは、オプションを選ぶと、バランスドスキルというチームの強さを平均的なものに調整できる機能があり、フィフティ・フィフティの勝負を楽しむことができる。

ラフなことをやってばかりいると、選手たちの疲労も激しい。だから、選手交代が試合中にもできるようになっている。Cボタンと AやBを同時に押すと、オフェンス、ディフェンスの交代ができる。レフリーの判定も設定できるので、反則やり放題の試合にもできるぞ。



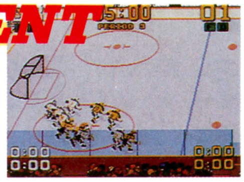
⬆ちょっと離れて、スラップシュートを打ったところ。しかし決まらなかった。



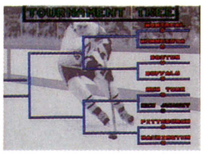
⬆ペナルティを取られると、近くのフェイスオフスポットから試合を再開。

## TOURNAMENT

チームは自由に選べるけど、最初に戦う敵のチームは固定なのだ。試合は、ひとつのチームと3回戦って、2勝しなければならない。



⬅試合開始の図。同じところから両チーム入場してくるのだ。



➡これが対戦表。同じ数のチームがこの左側にもあるのだ。勝って勝って勝ちまくれ。道は遠い。




➡試合に勝つと、このように新しいパスワードをもらえるのだ。

## SHOOTOUT

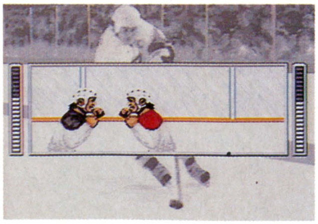
試合が引き分けになった場合、シュートアウトになるけど、それだけを練習するのがこのモードなのだ。プレーの方法がちょっと変わっている。A、B、Cすべてのボタンを押したまま、✚ボタンを押すタイミングと方向でパックの飛ぶ方向が決まるというものだ。



⬆これがシュートアウト画面。操作が独特で、空振りすることもあるのだ。

## FIGHT

過度のチェッキングがあると、ファイトシーンになることがあるが、これはその練習ができるモード。要するに、殴りあいのモードなのだ。Aがジャブ、Bがストレート、Cがアッパーカットになっている。体力ゲージを0にしたほうが、勝利を得ることができる。



⬆ファイト画面は横から見た感じになる。✚ボタンの上下でディフェンスもできる。

## 能力値のみかた

能力値はスキルと呼ばれ、6の種類の能力にそれぞれ5段階の強さがある。オプションで自分の好みに調整したあと、もういちどスタートボタンを押すと、チームスキル画面になる。そこでAボタンを押すと、さっきいったバランスドスキルになり、平均的に能力値を振り分けた強さのチームになる。

Bボタンを押すと、今度はプログレッシブスキルとなり、能力値を極端に配分した強さのチームができあがることになるのだ。

さらに、Cボタンを押せば強さのチームを初期設定にもどすこともできるようになっているのだ。

下の欄は各スキルの説明をしているので、参考にしてほしい。




⬆ここでAボタンを何回も押すと、スキルの振り分けパターンが変わるのだ。

### SHT
シュートの技術を表わす。これが高いと、ゴールする可能性も高くなる。しかし、これが高いチームはパワーが落ちる傾向にあるのも残念ながら事実。

### SPD
チーム全体の、スケーティングのスピードを表わす。敵チームにパックが渡った場合、いかに速く自陣にもどることができるか、などに影響する。

### POW
パワーを表わす。これが高いほど、試合中のチェックやファイトで有利になる。逆に弱いと、氷の上でダウンしている時間が長くなってしまうのだ。

### DEF
防御力を表わす。要するに、敵のパスやシュートしたパックを、カットできる能力。逆にいえば、これが高いと、敵チームのパックを奪いやすくなる。

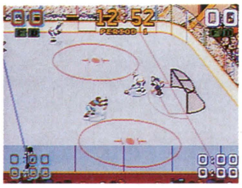
### PAS
パスの技術力を表わす。これが高いと、普通ならパスが通らないような敵の強力なディフェンスをかいくぐって、うまく味方にパックを回すことができる。

### GOL
ゴールキーパーの、スピードと判断力を表わす。これが高いと、シュートに対する防御力も高くなり、無駄な失点をせずにすむのだ。結構重要な能力。

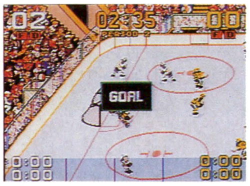
## 操作とテクニック

操作は簡単。Aがシュート。Bがパス。Cが操作できる選手を示すカーソルの移動。パックを持っているときに、Aを2回続けて押すとスラップシュート（パックが浮くシュート）が打て、一直線に敵のゴールまで飛んでいく。パックを持っていないときに、Aボタンを押すとボディーチェックをして相手を転倒させる。場合によってはペナルティーを取られるけど、これは基本テクニックのひとつなので、キチンとマスターしておこう。なにごとも基本が大事なのだ。



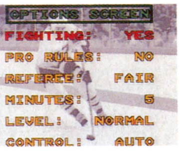

➡わかりやすいようにひとりでやっているけど、これがチェッキングだ。




⬅ゴールを決めたところ。仲間達が囲んで祝福してくれる。ブラボー。

## 使って便利なオプション画面

ゲームの微妙な調整をするのが、この画面。ルールを厳しくするかどうかや、試合時間もここで決める。難易度調整も3段階ある。おもしろいのがコントロールという設定で、これをマニュアルにしておくとプレーヤーはサポートだけで、シュートはコンピューターまかせ、というようにもできるのだ。




➡これがオプション画面。プロルールは厳格なので、最初はやらないほうがいい。うまくなってからね。

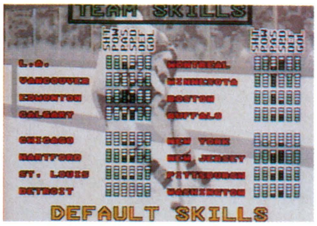



⬅これは、オプションでプログレッシブスキルにしたところ。なかなか、過激な配分になっている。

## チームの特徴を知っておこう

もちろんこれは、初期設定での話。まず、いちばん強そうなのが、ニュージャージー。全部のスキルが3か4だからね。その次は、ハートフォードかエドモントンあたりかな。平均していいという点で、ピッツバーグも悪くないんじゃないだろうか。あとはお好みだな。

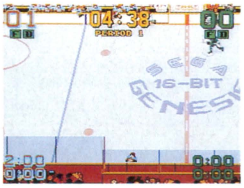
| | | | |
|---|---|---|---|
| **L.A**<br>攻めは苦手だが、守りには自信があるという人には。 | **CHICAGO**<br>まったくだめ。上級者のハンディキャップにならら。 | **MONTREAL**<br>ＰＯＷとＳＰＤがいいので、テクニシャンむけ。 | **NEW YORK**<br>まったくだめ。１か０かなんて問題外。苦労する。 |
| **VANCOUVER**<br>ゴールキーパーはいいものの、それ以外はまったくだめ。 | **HARTFORD**<br>バランスがとれていて、なかなかいいチーム。 | **MINNESOTA**<br>全か無か。超極端チーム。かなり使いづらいぞ。 | **NEW JERSEY**<br>最強。４と３しかない。初めての人はこれを選ぼう。 |
| **EDOMONTON**<br>キーパーが弱いというのは難だが、それ以外はかなりいい。 | **ST. LOUIS**<br>平均しているが、若干弱め。チームに売りがない。 | **BOSTON**<br>これもあまり特徴がないチーム。初心者はやめておこう。 | **PITTSBURGH**<br>平均していてそこそこ使いやすい。少し慣れたら選ぼう。 |
| **CALGARY**<br>攻めには弱いが、守りは逸品。慣れたら使えるかも。 | **DETROIT**<br>だめ。とんでもなく弱い。初心者は避けよう。 | **BUFFALO**<br>平凡の極致。オール２。すべてのスキルが普通ということ。 | **WASHINGTON**<br>１と２だけ。初心者でこのチームを選ぶ人はいないだろう。 |



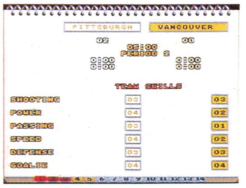

⬆これが初期設定の、各チームの強さ。よーく見定めて、自分のチームを選べ。



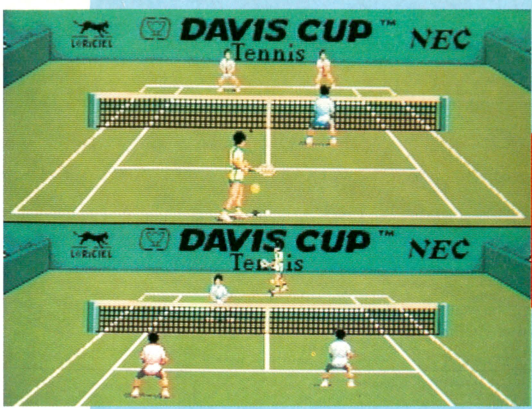

⬅これがニュージャージーだ。圧倒的な強さ。グッドアンドグレート。




⬅ペナルティーを取られると、このように数分間退場処分になる。あ～あ。




⬅スタートを試合中に押すと、このように詳細なその試合での成績が出る。




ONE POINT

テニスゲームでは初めての上下分割画面を採用したゲーム。4人まで同時プレーが可能だ。

# テニスゲーム初の上下分割画面だ!!

# ザ・デビスカップテニス

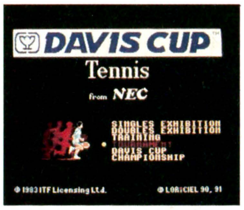
| PCエンジン | スポーツゲーム | スーパーCD・ROM² |
|---|---|---|
| | マイクロワールド　3月下旬発売予定　価格未定 | |

『ザ・デビスカップテニス』は、テニスゲームでは初めての上下分割画面を利用したゲームだ!!

マルチタップをつなぐことで、最高4人まで参加することができるのだ。トーナメント、デビスカップ大会、チャンピオンシップなど、プレーヤーの人数によっていくつかの遊び方が用意されているぞ。

各モードを始めるまえには、6種類のパラメーターに、ボーナスポイントを振り分けることができ、自分だけのキャラクターを作れる。しかも、それを保存しておくこともできるのだ。

最初に、メインメニュー選択画面でプレーヤーの人数やセット数、ボールスピードなどを決定すると、プレイングモード選択画面に切り替わるぞ。プレイングモードは、6つあるのだ。ここで自分の好きなモードを選ぼう。




⬅メインメニューでなにを選択したかによって、選べるモードが異なるのだ。

## プレイングモードは全部で6つ

ここで自分が遊びたいモードを選ぼう。全部で6つのモードがあるのだ。

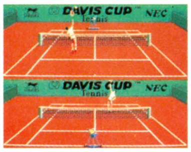
### シングルス

ひとり対ひとりの試合をするモードだ。ひとりプレーの時は、対戦相手を32人のなかから選択できるぞ。

### ダブルス

ふたり対ふたりの試合をするモード。ひとりプレーではプレーヤーとコンピューターでダブルスを組み、ふたりプレーではプレーヤーどうしでダブルスを組んでコンピューターのダブルスを相手に試合をするのだ。

### トレーニング




ベースライン、ボレー、スマッシュの3種類のショットを練習できるトレーニングモードだ。

### トーナメント

32人の選手が参加するトーナメントのモードだ。コンピューター相手に5回戦勝ち抜けば、優勝することができるのだ。

### デビスカップ

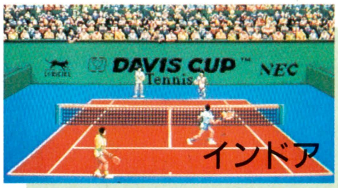
同国籍の選手とチームを組んで、16組参加のトーナメントを行なうモード。シングルス4試合、ダブルス1試合を行ない、3試合先取すれば一回戦突破だ!!

### チャンピオンシップ

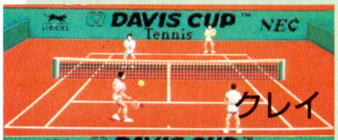
同国籍の選手とチームを組んで、世界のビッグゲームに挑戦できるモード。このモードで、対戦したりトレーニングをすることで、キャラクターを成長させることができるのだ。

## 4つのなかからコートを選ぼう

インドア、クレイ、ハード、グラスの4種類のコートがあり、コートによってボールの弾み方に多少の違いがあるぞ。プレーしてみて、自分にあったコートを見つけることが勝利への近道だ。



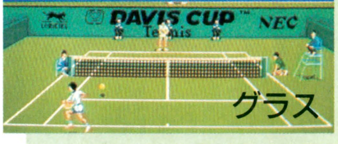
インドア



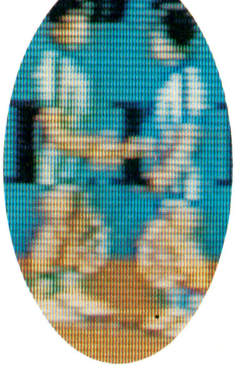
クレイ



ハード



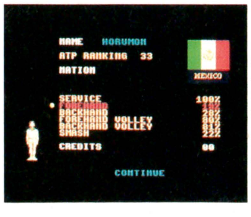
グラス



➡よろしく……。こちらこそ……。

## 自分だけのキャラクター

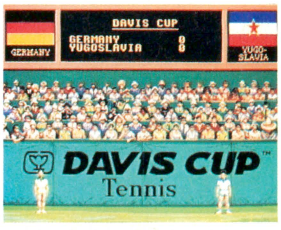
選手にはサービス、フォアーハンド、バックハンド、フォアーハンドボレー、バックハンドボレー、スマッシュの6種類の能力があるのだ。ボーナスポイントを好きなように振り分け、いろいろ試そう。




⬅初期設定で、すべての能力が50パーセントに設定されてるが、決められた範囲内での数値の増減は可能だ。

## デビスカップに挑戦!!

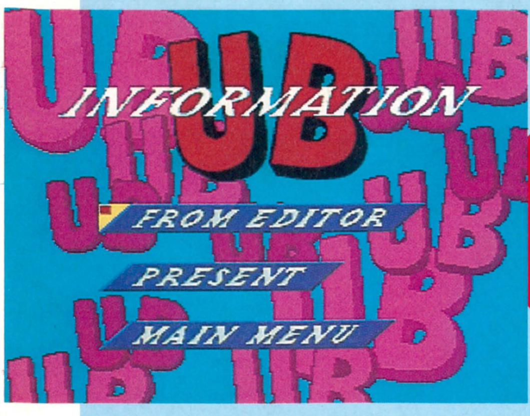
このゲームのメインとなるデビスカップモード。ひとりプレーの時は、コンピューターのパートナーを選択できるぞ。




⬆試合が始まる前には、それぞれの国の国歌が流れるのだ。

⬇これが全画面のコート。君の好きな方の画面でプレーしよう。






**ONEPOINT**

毎号毎号、凝った企画でぼくらを楽しませてくれる『ウルトラボックス』シリーズの第6号だ。

# 粒ぞろいなゲームの数々
# ウルトラボックス6号

CD-ROM初のゲームマガジンとして創刊された『ウルトラボックス』も今回で6号を数えるまでになったのだ。毎号楽しいゲームがズラリと顔を揃えるけど、この6号も今までのものに負けず劣らず愉快なゲームが目白押しなのだ。RPGやスポーツ、アドベンチャーゲームなどのほかに、PCエンジンソフト図鑑などいつものコーナーもちゃーんとあるぞ。今回はメーカーの声大特集だ。それにしても、たったひとつのソフトで、これだけ遊べるものは滅多にない。まさにボリュームたっぷりな感じだ。

| PCエンジン | バラエティー | CD-ROM |
|---|---|---|
| | ビクター音楽産業　1月31日発売　5800円 | |

## またまた出ました、ウルトラボックスだ！

この6号には、さまざまなジャンルのゲームが用意されてるぞ。RPGやアドベンチャー、恋愛シミュレーションなんてのもあるし、前号でストーリーが完結したクストもスペシャルで再登場している。

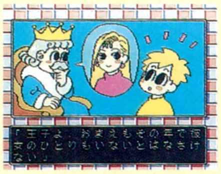



⬅ズラっと並んだタイトル群。いろいろあるぞ。

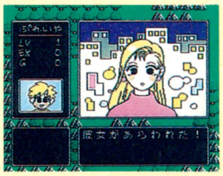


### 変愛模様講座

おなじみ水玉螢之丞先生による恋愛シミュレーション。女の子をうまくナンパして楽しいクリスマスを過ごすのだ。



⬅さあ、女の子をナンパしに出かけるぞ。




⬅この女の子は、なかなかかわいいなぁ。




### ジャンケン&フェアリーズ

タイトルにある通り、ジャンケンがカギになるRPGなのだっ。戦闘はすべてジャンケンで行なう。運がすべてだ!?



⬆これがジャンケンワールド。ジャンケンバトルが繰り広げられる。



⬅ジャンケンで勝負！

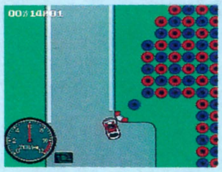


➡広大なフィールドだ。

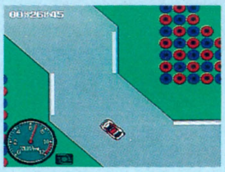
### どきどきドライブランド

おなじみスポーツHシリーズ。今回はF1レース。規定タイム以内にコースをクリアーしていくと女の子が……！



➡決まった時間以内にゴールを目指せ！



➡クネクネしたコースが多いから注意。

### フラグの国のアリス

不思議なフラグの国に迷い込んだアリスが、変なウサギとともに大騒動を巻き起こすアドベンチャーゲームなのだ。







⬆アリスは、ゲームが好きなごく普通の女の子だったのだ。

⬇この変なウサギとともにアリスは行動する。どうなることやら。







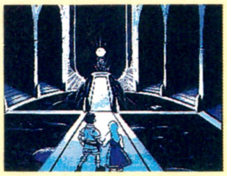
### クストスペシャル

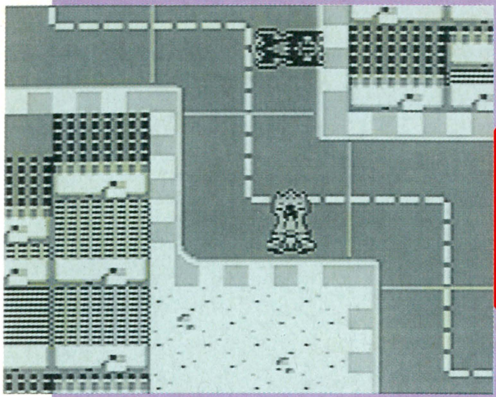
前号で大人気のうちに幕を下ろした人気アドベンチャーのスペシャル版。未公開シーンなどを加えた完全保存版だ。




⬅クストファンにはたまらないよね。

➡カットされてたシーンも続々登場だ。





ONE POINT

サイコロ運とアイテム使用がカギを握る思考型レースゲーム。他車との駆け引きも楽しめる。

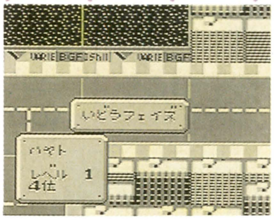
# すごろく風のレースゲーム
# サイバーフォーミュラ

| GB ゲームボーイ | レースゲーム | カートリッジ |
|---|---|---|
| | バリエ　2月28日発売　3980円[込] | 1メガ |

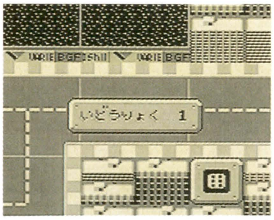
近未来を舞台にしたレースゲーム。アスラーダGSXのドライバーになった少年風見ハヤトは、サイバーフォーミュラグランプリに出場してチャンピオンを目指す。レースはサイコロの目によってクルマを進めるスゴロク風のもので、止まったマスによってハプニングが発生する。また、他車と同じマスに入るとバトルが行われ、ここではコマンド選択によって勝負を決する。サーキットを規定の周回数走ればゴール。クリアー条件を満たせば次のレースに進む。レース間にはビジュアルシーンも登場。

## サイコロふって車を進める

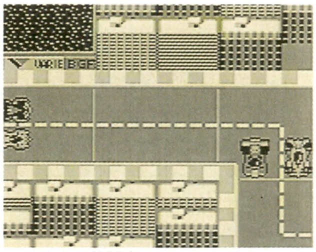
レース中は、画面右下でサイコロが回っているのでAボタンで回転を停止させる。出た目によって移動力が決定するので、移動できる範囲内でクルマを移動できる。移動先を決めるとクルマが動き、止まったマスでイベント発生だ。




⬅移動前。順位とレベル（クルマの強さ）が表示される。




➡サイコロを振って移動力を設定。げ、最低の一だ。



⬆移動力の範囲内でクルマを移動させた。他車に負けないようにがんばろう。

### ハプニングいろいろ

クルマが止まると、イベントの発生だ。ラッキーなこと、アンラッキーなこと、いろいろあるぞ。



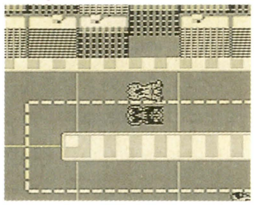

⬅アイテムを入手した。これで多少のダメージは回復できる。




➡イベントはいいことばかりとは限らない。しばらく移動力が落ちてしまった。

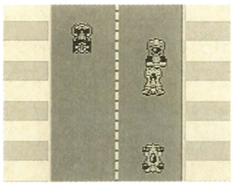
## バトルシーンもあるのだ

ライバル車と同じマスに入ると、そこではバトルが展開する。ここでは4つのコマンドのなかからひとつを選ぶ。ライバル車を蹴落とす、自車が脱落する、3回戦う、のいずれかでバトルは終了する。



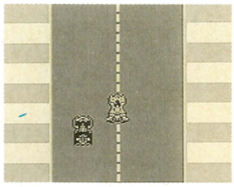
⬅同じマスのなかでライバル車と並んだ。画面は一転、バトルシーンに突入だ！

### たいあたり



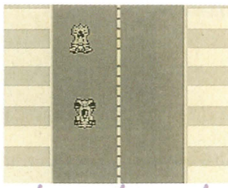
⬅体当たりで前を走るクルマを蹴落とす。成功すれば順位がアップ

### せりあう



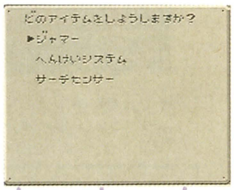
➡純粋にスピード勝負を挑んで抜き去る方法もあるぞ。

### かわす



➡ライバル車の体当たりをかわすことも可能。相手の行動を読め！

### アイテム




➡ここまでに入手したアイテムを使用してのバトルも可能だ。

## クリアーすれば次のレースへ

規定周回数を走破し、なおかつクリアーのための規定順位を突破すればそのレースは終了。ビジュアルシーンによるストーリー進行の後、次のレースがスタートする。このようにして世界各地のサーキットを転戦しながら、チャンピオン目指してゲームは進むのだ。




⬅第2戦以降も、レースはどんどん行われる。



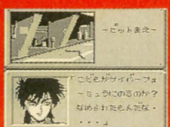

⬅レースに優勝だ。この調子で残りのレースに挑め！

## ストーリーも熱血だっ！

レースとレースの間にはビジュアルシーンが導入され、ストーリーを説明してくれる。チャンピオンを目指すハヤトはもちろん、そのライバルやハヤトを狙う謎の集団などが登場するのだ。



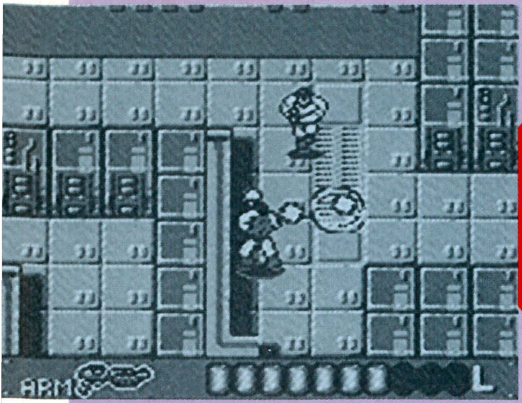
⬅主人公風見ハヤト。熱血だぜ。



⬅ライバルのセリフはキザ。



⬅ハヤトには心強い仲間もいる。



ONE POINT

見下ろし型のマップを進みながら、アイテムを取って、ボスを倒していくアクションゲームだ。

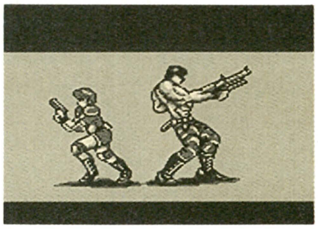
# 噂のコンビ、ふたたび…
# 怒りの要塞2

| GB ゲームボーイ | アクション | カートリッジ |
|---|---|---|
| | ジャレコ　2月21日発売　3900円[込] | 1メガ |

前作が発売されてからちょうど1年たっての発売となる、この『怒りの要塞2』。ゲームのストーリーも、前回のミッション終了から1年という設定になっている。見下ろし画面やオートマッピングシステムなど、システム部はそのほとんどを前作と同じにしている。もちろん、通信ケーブルを使ってのふたり同時プレーもあるぞ。さらに今回は、マップの広さが前作の1.5倍になった。アクション自体の完成度もグンと上がって、アクションゲームファンにも手応えあるゲームに仕上がっている。

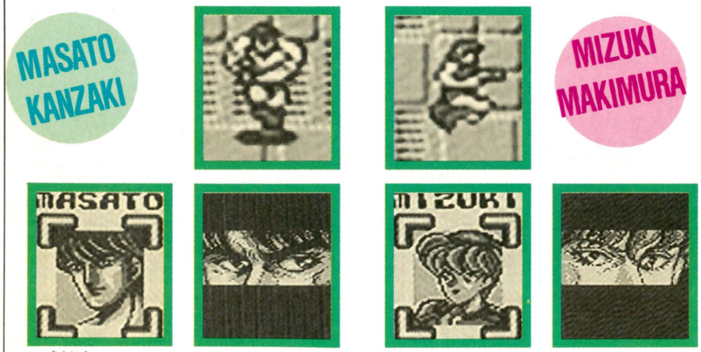
## あれから1年が過ぎた…

敵要塞の破壊任務を完了してから、秘密工作員のふたりは休暇をもらって休んでいた。するとある日突然、軍の上官が訪ねてきた。イヤな予感がしつつも話を聞けば、敵軍が不穏な活動を始めたらしい。結局調査を頼まれて、再び戦地に向かうことになったのだ。



⬆休暇中にも関わらず、緊急事態で秘密工作部隊最強のコンビが再び結成された。

## 主人公はふたり、マサトとミズキ

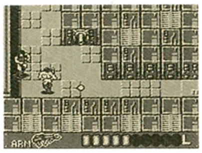



筋肉モリモリのこのお兄さんが、カンザキ・マサト。ありとあらゆる重火器をホイホイと使いこなしてしまう、破壊工作のプロフェッショナルなのだ。過去に、戦車の大軍をたったひとりで壊滅させたなんて記録もある怪物級の強者。そのパワーを買われて、今回のオペレーションに参加することになったのだ。攻撃力も十分強いし、体力もバツグンなので頼りになるぞ。

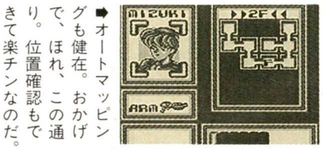
目がパッチリしたこのお姉さんは、マキムラ・ミズキ。体力、腕力はやっぱり女の子だからちょっと頼りないけど、何しろパートナーは怪物だから大丈夫だ。彼女のウリは、とにかく身のこなしが軽いこと。ゲームでは、マサトにはできないジャンプが可能。侵入工作の天才なのだ。頭もよくて、情報処理能力が非常に高い。マサトとのコンビはこれで2度目なのだ。

## 前作から受け継いだシステム

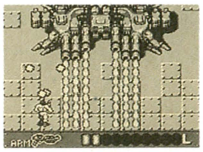
画面構成はほとんど前作と一緒だ。パッと見では大差ないだろう。ゲーム中にスタートボタンを押せば、ボス戦など特殊な状況を除いて、その場でサブ画面が出る。ここで表示されるステージマップは、歩いたところが自動的に表示されるオートマッピング。サブ画面でセレクトボタンを押せば、ふたりのキャラクターを交代できるぞ。状況に合わせて選択して進もう。各ステージ、フロアのどこかにいるボスを倒せばクリアーだ。



⬅見下ろし画面は以前と変わらずだ。でも、よく見るとキャラクターがずいぶんキレイに。



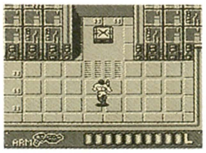
➡オートマッピングも健在。おかげで、ほれ、この通り。位置確認もできて楽チンなのだ。



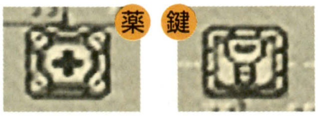
⬅1面の大ボスだ。見た目の迫力ばかりでなく、攻撃も強烈。コイツを倒せばクリアーだ。

## アイテムやトラップ満載

フロアのあちこちには、バツ印の付いたハコがある。点滅していて、何やら物騒な雰囲気だが安心してよし。それを撃てばアイテムが出るぞ。また、フロアにはトゲやら動く床やらが配備されていて、ちょっとやそっとでボスにはあわせてくれないのだ。がんばれ。

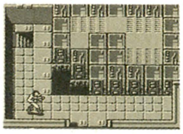


⬅画面中央上に見えるバツ印のある箱を撃つと、鍵や薬などのアイテムが出てくるのだ。



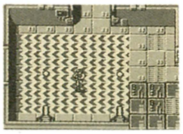
薬　鍵

**落とし穴**



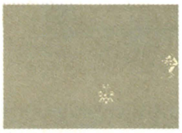
⬅黒く抜けている所は落とし穴だ。足を踏み外すと、当然下に。

**動く床**



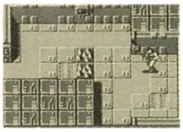
➡矢印の方にズンズンと流れる床。逆らって歩けるけど遅い。

**暗闇**



⬅入ってみると、中は真っ暗。敵を倒せば明かりがつくぞ。

**トゲ**



⬅トゲトゲでダメージを受けるのは万国共通なのだ。慎重に。




スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

SUPER Famicom® LICENSED BY NINTENDO





# 新飛龍システムとド迫力デカキャラ！

CULTURE BRAIN™

## 新飛龍システム

- ストーリーモード
- VSトーナメントモード

| アクションより ストーリーを 楽しみたい人 | そう快な 連続アクション を楽しみたい人 | 本格格闘技の 攻防アクションを 楽しみたい人 |
| --- | --- | --- |
| アニメモード | ファイティングモード | エキスパートモード |

## 新飛龍ファイティングシステムって何だ？

このシステムには大別して4通りのモードがある。まず第1には、防御の必要なしにエキサイティングな攻撃が楽しめちゃうファイティングモードだ。2番目にはエキスパートモードといって、マニアックな格闘技ファンのために関節技、かえし技、コンビネーションテクニックなど様々な格闘技テクニックが楽しめちゃうTVゲーム初の本格的格闘技が遊べるのだ。さらに、初心者およびストーリー重視のファンのためにアニメモードがあり、おまけに8人まで参加可能のトーナメントモードまでついているスーパーなシステムなのだ。

キャラクターも今までの2倍の大きさで、大迫力になっている。

**4月発売予定**




大好評発売中 2人同時のRPGなのだ

スーファミだから、こんなに新しい。

スーパーチャイニーズワールド SUPER CHINESE WORLD

SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO










シリーズ200万本突破!!

2人同時プレイのおもしろゲームの王様スーチャイシリーズ！ついにスーパーファミコンで登場
イベント、アクション、アイテム、乗り物、新必殺技等等等…どこを切ってもおもしろーい！
しかもスーファミの機能満載！まさにおもしろアクションRPGの王様なのだ!!

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。




夢 実現

空前な規模で贈る全五巻、全数十話に及び壮大な物語！
次々に登場する新しい謎解き！
独自の種族Ｘ守護星により何と80種類以上の
キャラクターメイキング、さらに全巻を通じて遊べる
ステイタス転送システム！
そして、マルチシナリオ導入によるフリーシナリオとは？



↑ＵＳＡ版シェラザードは1989年度ベストグラフィックゲームオブザイヤーを受賞。

イーチャイフェアシリーズ200万本突破記念プレゼント！応募券

この応募券をハガキに貼ってカルチャーブレーンに送ると素敵なプレゼントがもらえるかもよ？詳しくはカルチャーブレーンが配布するチラシに書いてあるので近くのお店でもらってね！

## CB(カルチャーブレーン)ゴールドカード会員だけの特典

ゴールドカードを持っている君だけにチャンスがあるんだ。君の持っているゴールドカードのナンバーが、カルチャーブレーンの発表する番号と一致すれば豪華景品が当たるんだ。幸運のカードは誰の手に！

- 一等 スーパーファミコン内蔵テレビ —— 1名
- 二等 CDWラジカセ —— 2名
- 三等 スーパーファミコン本体 —— 3名
- 四等 図書券(5000円) —— 5名
- 五等 オリジナルTシャツ —— 100名

## ゴールドカードを持っていない人にもチャンスはあるぞ！

特製チラシを全国のデパート、おもちゃ屋、専門店に配布するのでお店に行き、チラシに君の好きな番号を書いて送ってね。カルチャーブレーンが発表する番号と一致すれば、豪華景品が当たるんだ。

- 一等 CDコンポ —— 1名
- 二等 スーパーファミコン本体 —— 2名
- 三等 自転車 —— 3名
- 四等 ウォークマン —— 5名
- 五等 オリジナルTシャツ —— 100名
- 六等 CBゴールドカード —— 100名

# ロケッティア



SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

任天堂スーパーファミコン用ソフト
**発売日1992年2月28日**
**予定価格 8,900円(消費税別)**



## The Adventures of THE ROCKETEER



CD-ROM² SYSTEM PC Engine

PC Engine






# IQ PANIC

**PCエンジン用CDロム**
**発売日1992年2月21日**
**予定価格 8,900円(消費税別)**


igs INFORMATION GLOBAL SERVICE
株式会社 アイ・ジー・エス
●商品開発事業部 〒135東京都江東区福住1丁目14番7号
●03(3641)6461 テレホンサービス


MEGA DRIVE
この商品は㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE 専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。
MICRO WORLD
世界品質。
続々日本上陸!!
いま、伝説の嵐が吹き荒れる!
A storm of legendary force is brewing……
全米ヒットの「ストームロード」
ACTION GAME 2月発売予定
STORMLORD
戦略的なゲームプレイ。A Riveting Game of Strategy
世界を感じるモダンなグラフィックス。Dazzling Graphics
すさまじい音響効果。Awesome Sound Effects
The KICK BOXING
CD·ROM² SYSTEM
ザ・キックボクシング
NEXT.
スライムワールド
THE DAVIS CUP Tennis
SUPER CD·ROM² SYSTEM
ザ・デビスカップテニス
マイクロワールド
〒170 東京都豊島区北大塚2-18-8大塚エースビル801 Tel.03(5394)2255㈹

WEEKLY REPORT DEDICATED TO *Dragon Questers.* FAMITSU NOW PRESENTS!

# DQ TIMES

No.27 FRIDAY, 14, FEBRUARY, 1991

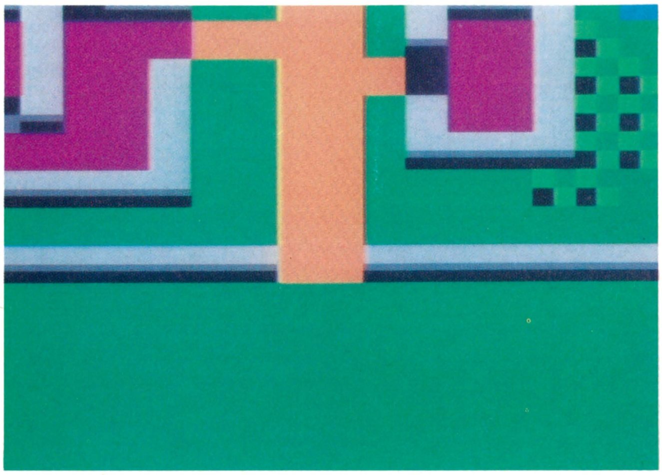
## 呪文の移り変わり――I〜II

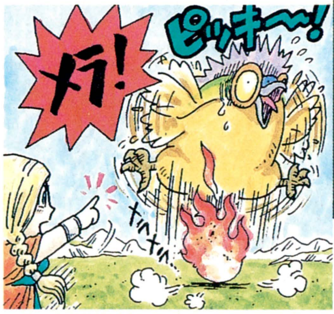
ファンタジーRPGの戦闘に欠かせない呪文の数々。もし、これらの呪文がまったくなければ、戦闘はじつに単調なものとなってしまうことだろう。『ドラクエ』シリーズにおいても、毎回さまざまな呪文が登場してボクらを楽しませてくれるよね。そこで今回は、『I』から『IV』までの呪文の移り変わりを振り返るとともに、『V』の呪文について考えてみることにするぞ。

ファミコン初のコマンド選択式RPGとして登場した『I』では、入門編として簡単に作られていたせいか、わずか10種類の呪文しか登場しない。攻撃呪文では、なんとベギラマが最強だったのだ。また、洞窟のなかを明かるくするレミーラという呪文もあったが、『II』からは姿を消してしまった。

『II』では、パーティー制を導入したこともあって、呪文の数は倍以上の22種類に。キャラクターによって、使える呪文が分けられたのもここからだ。

『III』で呪文はさらに倍増。全部で60種類にもなった。攻撃呪文の系統が明確になり、『ドラクエ』の基本的な呪文形態ができあがった。ただ、あまりに数が多かったため『IV』では整理され、シャナクやレムオル、バシルーラなど、『III』にしか登場しない呪文も数多い。









⬅⬆スーパーファミコンの性能を活かして、呪文を使ったときのビジュアル的な効果もあるといいよね。たとえば、メラを唱えると炎が画面いっぱいに広がるとか。

⬆ファミコンでさえモザイクを使っていたんだから、『V』の演出はさらに楽しみだ。

『IV』になると、呪文全体の見直しが図られたため、その数は58種類に整理された。とはいえ、メガザルやミナディンなどの強力な呪文が登場したうえ、パルプンテの効果が増えるなどの手直しも加えられている。呪文も確実にパワーアップしてきたわけだ。

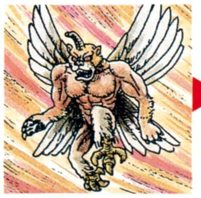
それでは『V』の呪文はどうなるのだろう。これまでの流れからいって、種類が『III』以上に増えることはまずないだろう。もしかすると、『IV』よりもさらに少なくなるのではないか!? いままでの呪文が手直しされることはあるだろうが、これだけ種類が豊富ならば新しい呪文が登場する必要性もないように思える。それよりも演出や効果音など、新しい見せかたに期待したほうがよさそうだ。

### MAKING OF MONSTERS――バズズ

『ドラクエ』モンスターの原点を探るこのコーナー。前回に引き続き今回も『III』に登場したモンスター、バズズをとりあげてみたいと思います。これでハーゴン直属の中ボス3巨頭が、すべて出そろったことになりますね。

バズズの元になっているのは、メソポタミア神話に登場する"熱風の魔王"の異名を持つバズズです。バズズは神に屈することなく、風の世界に君臨する魔王で、外見は人間の体に獅子の顔と前足を持ち、足には鷹のツメ、2対の翼と1本のツノを頭にはやした姿をしています。そして自由に空を飛び回り、南東の風といっしょに熱病を運んできます。バズズの風にふれると頭痛や吐き気をはじめとして、さまざまな症状に苦しむことになるため人々に恐れられています。この病気を治すには、魔法的な儀式や呪文などが必要なのです。

しかし低レベルの病魔などは、バズズにお祈りしたり供え物をささげることによって、逆に追い払うことができるという面もあります。それほど強力な魔力を持っているというわけですね。





### ドラクエよろず相談室

#### 『ドラクエV』によせられる期待と不安!

『IV』では馬車や気球など、ユニークな乗り物が登場しましたが、『V』ではどんな乗り物があるんでしょうか?

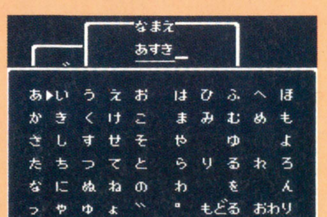
神奈川県　ぜいたく女

前号の緊急速報で報じたとおり、『V』にも馬車は登場するぞ。『V』は『IV』の数百年後の世界ということだから、気球、あるいはそれに代わる新たな乗り物も登場するかもね。

名前登録は『V』も4文字なんですか? また、カタカナやローマ字は使えるんでしょうか?

兵庫県　カンシャク玉小僧

登録できる名前は最大4文字まで。カタカナやローマ字が使えるかどうかはわからないけど。




### 募集

ドラクエなんでもベスト10では、まだまだみなさんのはがきを募集中。キミの好きなモンスターを1匹だけ書いて送ってくれ。好きな理由も忘れずにね。コメントが採用された人には、もれなく1000ガバスをプレゼントするぞ。ご意見やご希望も大歓迎だ!

# 水玉紳士録

MIZUTAMA BLUE BOOK

## 私的ゲーム キャラクター名鑑

**今週のゲスト　レミングス**　　イラスト：水玉螢之丞




——みなさーん！　ごきげんいかがですかーっ!!　私は元気でーす。……ン？　私の姿が見えない!?　あぁ、そんなにカメラを上のほうに向けてちゃ、今日の私は映らないんですよ！　ここ、ここですったら。もっと下、下。カメラを、ググーッと下げて下げて……そうそう、そうです。ホーラね。今日は私、レミングさんたちのお話を聞くため、このようにカラダのサイズを小さくしてみました。これならば、レミングさんたちのナマの声が聞けそうでしょ!?　ところで、当のレミングさんたちはどうしているかというと……あ、いたいた。この下のくぼみにみなさんおそろいのようですね。それでは、パラソルを使って降りていくとしましょう。レミングさーん、チョイとお話を聞かせてくださーい！

「ホラホラ、そこジャマだよ！」

「どいたどいたどいた！」

「てやんでえ、べらぼうめ！」

——アワワワ。ああもう。レミングさんたちって、やっぱり無鉄砲だなあ。そっちはガケになっているから、やみくもに歩いてっちゃ危ないですったら。

「なに言ってやんでえ。そんなこたこちとら知っちゃあいねえよ」

——前々から無鉄砲だ無鉄砲だとは思っていたけど、レミングさんたちって江戸っ子だったんですね。

「あたぼうよ。宵越しの金は持っちゃあいねえよ…………アレ？」

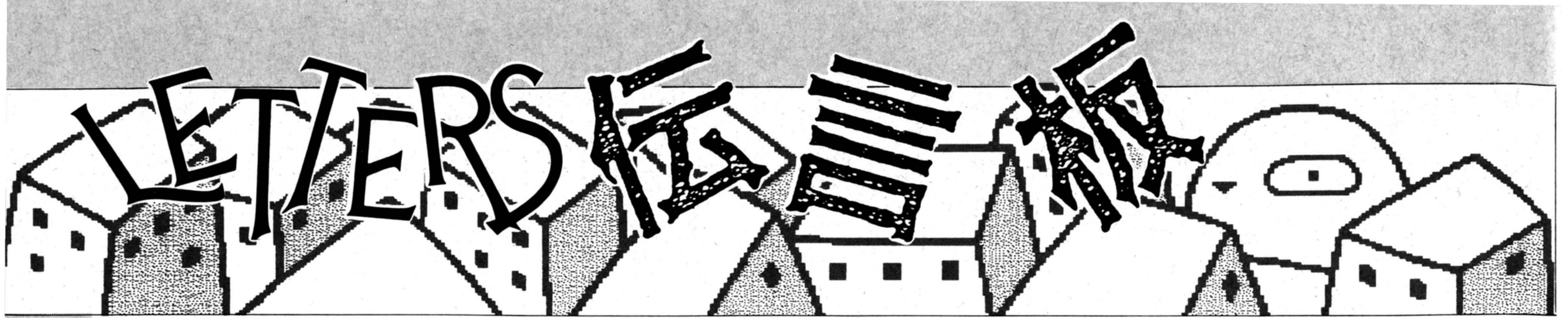
——どうかしたんですか？

「誰かがオレの脳に命令してる」

——危ない人だなあ。ハハーン、あなたにカーソルが当たってるとこを見ると、なにか命令が下ってますね。……ホーラやっぱり、目の前の壁を上ぼり始めた。つぎにカーソルが当たるのは誰なのでしょうか？　…………あ、私!?　私はレミングではないんですけど。

“自爆せよ”

——エッ、……エ————ッ!?




2月14日といえばアノ日だ。アノ日ったってあっちじゃないぞ。甘いお菓子がどうのこうので、老若男女が騒ぐ日だ。けど編集部の男どもは、どっちかっていうと菓子よりビールのほうがうれしいらしいぞ。

え〜〜〜！ こんなあて先で着いたんですか？
（奈良県　向山忠史）

意味がわからん読者ちゃんのために説明すると、コイツのはがきの表には、〝南6の11　スリーエフアスキのファミ伝言板〟とだけしか書かれていないのだ。こんないいかげんな書きかたでも、郵便番号をちゃんと書きさえすれば届くもんなんだなあ。ちょっとびっくり。でもこんなはがきが増えると、郵便屋さんが怒っちゃうから、なるべくちゃんと書いてね。お願い。
公務員には弱い編集者

よ〜し、これで1000ガバチョ。
（神奈川県　ひょっこりひょうすべ島）

なんだよなんだよ、ガバチョってのはよ。じゃあてめえには、希望どおりガバチョを送ってやるぜ。そーれ、ガバガバチョッチョ、ガバチョッチョ。文句あるか。
ドン・ガバチョなら欲しい編集者

よく、アニメなんかでこんな話しかたをしているやつがいるでごわすが、できたら一度話をしてみたいざます。
（和歌山県　我藤だわさ　18歳）

ホントホント。インチキな中国人といえば必ず、「ワタシニポンゴジェジェわからないアルヨ」だし、キザなお坊ちゃまは「〜してくれたまえ」だしねえ。でもなんといってもすごいのは、『ちびまる子ちゃん』のブー太郎でしょ。なんたって、一家揃って「〜だブー」って言うんだもんなあ。あんな家族いやしないっての。　でもホントにいたら楽しいかもしれないと思う編集者

なぜ、ファミ通は『ファミコン通信』なのですか？ いろんなハードの情報が載っているのだから、『オールマイティー通信』とか、『すべて通信』とかにすればいいんじゃないでしょうか？
（埼玉県　勇者グッホジッへ）

あ、いいなあその『すべて通信』っていうの。省略すると『すべ通』。メーカーさんに電話するとき、「こんにちは、すべ通の○○ですが」なんて言ったら……笑われるなあ。やっぱやだな。ファミ通でいいや。
妥協する編集者

清水ミチコを愛してしまった。来週のアイドルスタジオの主役は清水ミチコだぁ。（愛知県　清水ミチコファンクラブ）

……いや、あのね。たしかに人の好みは千差万別だけどね。でも、きっとあとで後悔するよ。大きなお世話だとは思うけどね。でも、やっぱ後悔すると思うよ。
青少年を正しい道へ戻す会会長

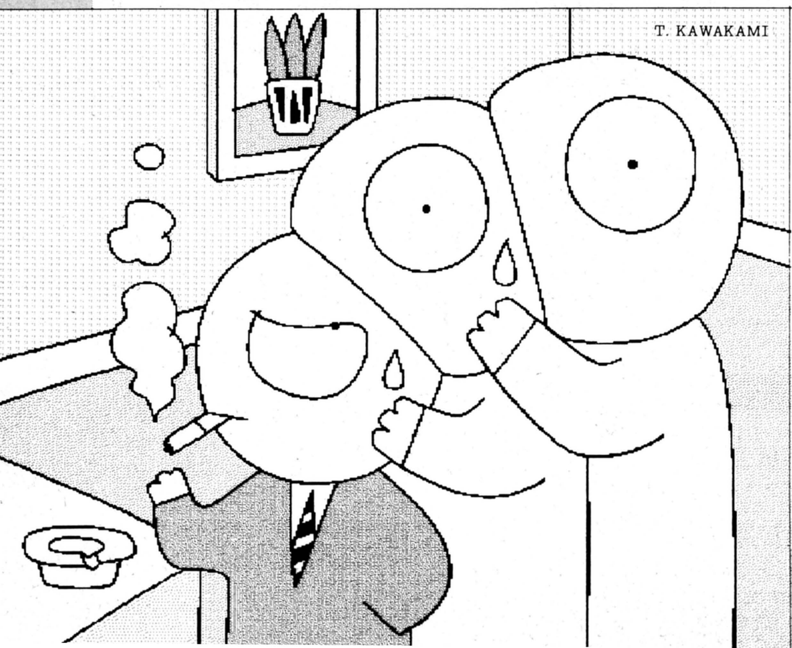
スチャダラパーのみなさん、読んでますか？ 今なんのゲームにハマってますか？ よかったら伝言板にお返事ください。MCボーズくん大好きです。CDシングルとビデオ買いますからね。
（岩手県　ゲームガールズ）

ふむ。こりゃ新しい試みかもしれないぞ。ってわけで、スチャダラパーのみなさん、もしこれを読んでたら、伝言板にはがきをくださいな。読者のみんなも、もしかしたらこの有名人はファミ通読んでるかも!! と思ったら、こんなメッセージを送ってみるとよい。まかりまちがってほんとに読んで、ほんとに返事がきちゃったりしたらスゴイぞ。きっとこないとは思うけどさ。でももしきちゃったらほんとにスゴイな。
ちょぴっと期待を持ってる編集者

編集者さんに質問です。もし、編集部内で結婚相手を選ばなくてはならないとしたら、だれを選びますか？
（大阪府　ポワトリン2）

うーん。けっこう難しい質問だな。とりあえず桃栗は諸々の事情によりパス（事情は企業秘密）。渡辺美紀はクロスレビューの入稿日が近づくとイライラするだろうから、やっぱりパス。本田やよいは、気分の浮き沈みが激しいし、スネ毛も濃いのでやだ。森下万里子はお嬢さまなので、きっとなんにもやらせてくれないだろうし。編集長も恐れをなす気丈の持ち主、イザベラ永野などおそれ多くて選べないし。うーん（腕組みして考えること45分6秒）。よし、決めた。編集部を潤す一輪の花、ピンクの制服がよく似合う、派遣ＯＬの受付の大月ちゃん（推定年齢23歳）に決定。　無難にまとめる編集者

私が計算したところ、1ガバスで1〜2円くらいの価値があります。ということは、私がもらう1000ガバスは、約3000円く



らいの価値があります。41円のはがきが3000円になってハッピーです。(富山県　ナタナタケターン)

こりゃ。もいっぺん小学校へ戻って、算数の勉強をしなおしてまいれ。1ガバス1～2円の価値があるんなら、1000ガバスは1000～2000円の価値になるじゃろうが。なんでいきなり3000円になるんじゃ。ちーとも筋が通らんぞ。

昔某企業の経理課にいたので数字関係にはうるさい編集者

もーり名人の名人のしょーごーはおれがあずかってる。かいしてほしくば、ファミ通ステッカーちょーだい。

(宮城県　めがふれあ)

ひさしぶりに、おバカちゃんなはがきを載せてみたぞ。〝かいしてほしくば〟ってのがいいよな。しかもコイツは、あて先も「ファミ通へんしゅーぶ 伝言板おんちゅー」なんて調子で書いてやんの。まあ御中を書かないよりはマシだけどさ。それにしてもおバカちゃんだねえ。

じつはおバカちゃんなはがきが好きな編集者

学校の帰り、背中にハトのふんが落ちてきた。僕はこのとき、自動販売機に寄らなければとか、あと50メートル横を歩いていれば当たらなかったんじゃないか、などと思いつつ、これも運命かなと納得してしまいます。

(神奈川県　バニラ・アイス)

あるあるある。そういうことってけっこう考えるよね。僕もよく、「いま僕が鼻をほじってるせいで、だれかが交通事故に遭ってるかもしれない」とか、「あのときトイレを我慢しなければ、湾岸戦争は起こらなかったかも」なんて考えちゃうぜ。そうだ、こうやって僕が原稿を書いているせいで、大事件が勃発する可能性もっ！　だから原稿書くのやーめたっと。

結局編集長に睨まれて続きを書いてる新入りバイト

ぼくは友人に、「東京に知り合いがいる」と言ってしまったので、すみませんが編集部のみなさん、しばらくの間ぼくの知り合いになってくれますか？

(三重県　牛コマ500グラム)

〝知り合い〟って便利な言葉だよね。友だちほど親密ではないけど、いちおう自分も相手も、お互いのことを知ってて、名前を聞けば「ああ、あいつねえ」って思う程度の存在。ちなみに俺は、デルモとAVギャルと小説家とマンガ家と女優に知り合いがいるぞ。友だちではないけどな。　個人的にはデルモと友だちになりたい編集者

12月20日号に載った、わらうしいたけくん。僕は、その意見は少しおかしいと思います。……と書くと、みんなそのページを見るはずだ。

(三重県　ターザン鈴木)

あーびっくりした。「僕は寝袋で寝ている。なかなかワイルドだ」っていうはがきに、なんでこんなに真剣に反論するのか、一瞬マジで悩んじゃった。けど、わらうしいたけ本人はもっとびっくりしたろうなあ。でもよかったね、これで知名度がちょっと上がったぞ。

一瞬学級委員長の気分になった編集者

僕は、お金がぜんぜんたまりません。なぜかというと、ファミ通をいつも買っているからです。だから編集部の人も、お金を使いまくってください。

(東京都　一経　13歳)

私はお金がぜんぜん減りません。なぜかというと、休日も仕事をしているし、彼女もいないので使う暇がないからです。だれか私にお金を使う暇と彼女をください。

暇なときには金がない編集者

今この文を全国のなん万という人が読んでるんですね。おいら恥ずかしいっす。でも、ちょっとだけ見せてあげるっす。チラ、チラ。　(愛知県　ドラ待ち)

あらいやん。すんごいモノ見ちゃったわん。あんた、きっと女泣かせの憎いジゴロね(死語)。じゃあ私もお返しに。バーン。ほれ、どうだあ(石橋貴明の口調で)。

色気もなにもあったもんじゃない女編集者

さあみんないっしょに。Y～M、C、A（チャチャラチャラチャラ）Y～M、C、A。は～すっきりした。あっ!!　水野店長やらなかったな。んがんぐ。

(京都府　うんことげんごろう)

……正月ボケが治ってない人が、まだまだたくさんいるんだねえ。かわいそうに(憐憫の目)。それとも、もしかしたらもともとこんな人格なのかもしれないな。だったら救いようがないな。んがんぐ。

と言いながら影響されてる編集者

♪来週の金曜にまた読も～。にっこり笑ってまたーねー。やくそくマーチ～。

(愛知県　通販部　16歳)

……(一瞬絶句)。……じ、じゃあまた来週……(苦笑)。

コメントに困っちゃった編集者

## べーしっ君

大きなカギは巨人のマークににてる…　荒井清和




でも、男はたいていチョコより酒のほうが好きだよな。よし、来年から女子はチョコじゃなくて、ビール券を贈るようにすればよい。なんかお歳暮みたいでやだな、やっぱ。

おたよりの内容はなんでもオーケー。伝言板係まで、なるべくはがきで送ってね。採用者には、1000ガバスを進呈します。

# サンバでお習字

Somebody! Oh! Shoji



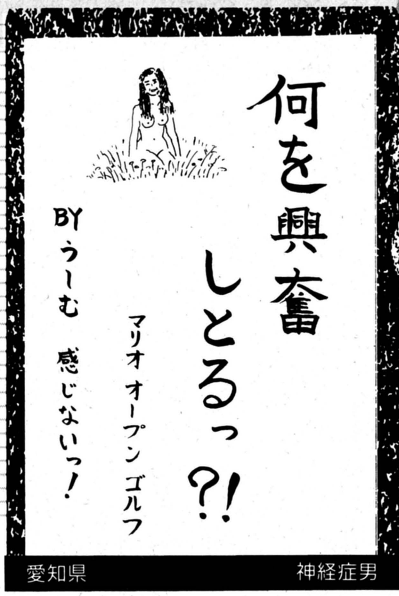
## サンバ賞 2440ガバス




三重県 小川純

青少年よ。ムキムキにあこがれるのもよいが、体よりもナニがムキムキのほうがモテるのが人生であるぞ。

## ルンバ賞 2120ガバス




愛知県 神経症男

りえちゃんのファンと名乗るからには、1ページで1回はするのが礼儀。なにをするのかはヒ・ミ・ツよ。ウフ。



# ファミ通町内会

FAMITSU CHOUNAIKAI

ゲームやってメシ食って、ゲームやってクソひって、ゲームやって寝る。起きたらまたゲームやって……。

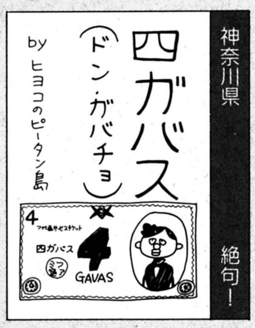
## マンボ賞 各1750ガバス

大分県 JO太郎



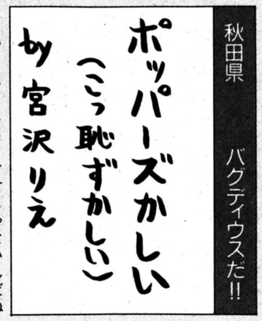

同様5億6千万3通ほど届いたが、一番見栄えのいいJO太郎を採用してみた。

神奈川県 絶句!




ガバスはひょっこりひょうたん島で使われてる通貨なのだそうだが真相は知らん。

秋田県 バグディウスだ!!




こっぱずかしいって方言じゃないんだねえ。小恥ずかしいの口頭語的発現だって。

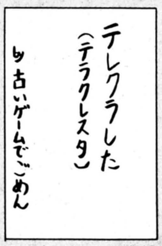
茨城県 ジウユタシヨ




わかるだろうけどアルファ2乗ね。2乗はじじょうと発音せよ。にのりではない。

## 盆踊りな人々 各1200ガバス

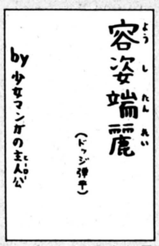
なんて生活しててもまだ、ゲームがやりたくてしかたがないってのはどうしてかね。というわけで選評いくよン。テレクラした。「1時間800円!!」の声につられて入ると、入場料のほかに電話使用料などというものまで取られるから注意せよ。パーシャルタイトーは、個人的にあのコマーシャルが気に入ってるので採用だ。スマンな。以上。



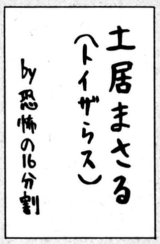

東京都 やる気地蔵




兵庫県 和賀逸人




和歌山県 木の葉ドン




広島県 イナズマヅモ



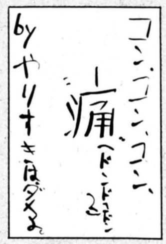

東京都 海パン三世




東京都 三国太郎太




大阪府 ロシアン




神奈川県 グラグラヘビ

# 読者の4コマまんが

各1680ガバス




大阪府　TANPA

賢そうな顔をしているとは言われても、賢いと言われたことがない。悲しいものがあるぞ。

●選評　なんか、こんなネタばっかり採用してるような気がするがまあよい。気にするな。




京都府　ケロヨン大名

そりゃ、このあとはもう……。そんなことより、このはがきが家族に見られるのが怖い。

●選評　ケロヨン大名は女をわかっておるな。バストは引き締まっているほうがよいぞ、ん。

# シブい武士

各820ガバス

| | |
|---|---|
| むかつく、叩く、つかむ | |
| 北海道 | ルーク佐々木 |
| 飛ぶ雁とトリカブト | |
| 佐賀県 | ヤツタシハニオ |
| 労働道路 | |
| 大阪府 | 色須魅亜 |
| 長崎屋の焼き魚 | |
| 神奈川県 | 四方健太郎 |
| あないな派手じゃ、オヤジではないなあ | |
| 神奈川県 | バックテイオー |

# 大予言

各850ガバス

ルパン三世のもみあげと
鼻毛がつながる。

埼玉県　おらおら千発

『ファイナルファイト・ガイ』に続き、
『ストリートファイターII』の発売後、
『ストリートファイターII・ダルシム』が
発売されるであろう であろう

北海道　ザンちゃん愛好家

ファミ通町内会

# なんでもBest10

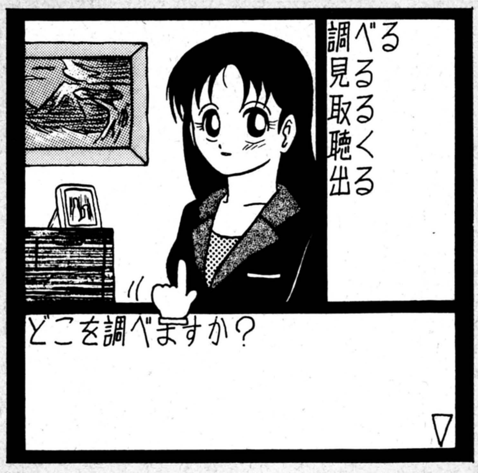
各333ガバス

みんなの投票が順位を決定。組織票もオーケーだ。全投票者のなかから抽選で毎週10人にガバスを進呈するぞ。今回は編集部で集計した結果だ。

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 早坂妙子(コナミ広報) | 17票 |
| 2 | ふとん | 15票 |
| 3 | 北島三郎 | 12票 |
| 4 | オグリキャップ | 11票 |
| 5 | 寝り | 9票 |
| | 羽毛ふとん | 9票 |
| 7 | Qlairちゃん | 5票 |
| 8 | セブンボンバー | 3票 |
| 9 | バザールでござーるの猿 | 2票 |
| | 無圧ふとん | 2票 |
| 11以下 | CATSのはなちゃん、チョビ、段田男ほか | 各1票 |

# 愛あるひとコマ

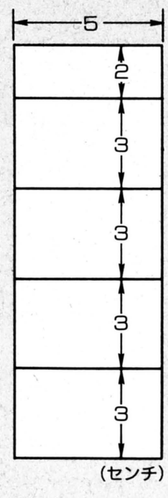
1007ガバス




「性」

東京都
三国太郎太

## 4コマまんがのオキテ




**文字の大きさいろいろ**

雑誌などを見ていると、いろいろな大きさの文字があるよね。この文字の大きさはいくつかの段階に分けられていて、Q数と呼ばれる数字で決められている。たとえばこの文字は9Qという大きさ。

そしてこれは32Q

## 各512ガバス 今週の北島タイトル

**ロードランナー**
50メートル先工事中
佐賀県　太田浩

**シャンカラ**
～忘れられた存在～
新潟県　サイダ

**スーパーマリオワールド**
またさらわれたピーチ姫
長野県　寺田祐一

## 各1831ガバス 街の新名所




岡山県　ジョージショック

矢印の向こうには、18歳未満立入禁止の山があります。

●選評　登ってみたいなあ。登って、登って、登りつめて、それから……。




大阪府　土左衛門

遠足に行ったとき見つけたものです。石を投げたら本当にもぐらされてしまった。

●選評　ご親切にふりがなまでふってくれちゃって……うお？

## 各555ガバス 単発イラスト道場




石川県　まんじゅう子



愛知県　丹羽一博

## 各888ガバス 私も町のレポーター




東京都　ぴろぴろモンキー

●選評　カゼひいてて、鼻がつまってるときに使うと死ぬな。




長野県　山口大司

●選評　ファミ坊の家だけにめし屋が近い。




福岡県　機械人

●選評　パアじゃなきゃ雇ってくれないのね。お利口さんも就職難だな。




茨城県　MISOSOUP

●選評　エレベーターっていうからには、低くもなってくれるのかもね。

・不思議な不思議なソックス
**980円**
1,500円の品

埼玉県　超電磁

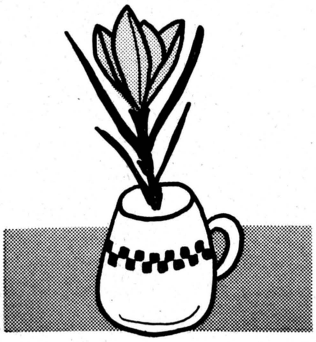
●選評　2度繰り返されると気になる。

**血液型別の金銭占い**

●ケチじゃないけどガメツイO型
社交的なO型は、なにかと人にふるまいたがる傾向がある。ところが現実的なO型人間は、「いまおごっておけば、あとで見返りがあるかも」という意識がミエミエになってしまいがち。人にふるまうときはイヤミにならないように注意しよう。次回は気が向いたらA型の金銭感覚を紹介する。

各555ガバス

# 私の報告書



◎スーパー暗記法をやっているが、いまだに**編集部の住所**が暗記できない。　北海道　仏百満才

◎この前、古本屋に〟ディスクシステムの**黒い罠**〟という本があった。　東京都　やる気地蔵

◎このコーナーに**本名で載る**のはとても勇気がいる。　広島県　植木良典

◎ゲームボーイを**盗まれた日に**、ファミ通の懸賞でゲームボーイソフトの当選者発表欄で、自分の名前を見つけた弟。　和歌山県　はずれの兄

◎近所のレコード屋で、『がんばれゴエモン』のCDが**演歌**のコーナーに置かれていた。　高知県　フレア

◎先日、道に迷ったとき見知らぬオバサンに道を聞いたら、「**国道**です」と言われた。　長野県　マンダリンゴリラ

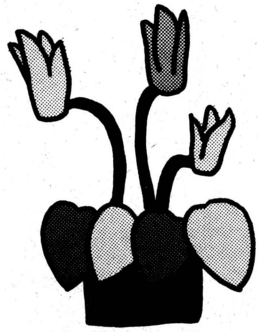
◎僕のおじいちゃんはカイロをもみすぎて**爆死**した。　広島県　くり

◎テレビの時代劇で、切られ役が切られたあとで、もう一度立って切りかかっていくのが**画面のはし**に見えた。　京都府　タツうどん

◎父は風呂のお湯がいっぱいになると、「あふれるともったいない」と言って、風呂の**栓を抜いて**減らす。　福岡県　ダイの大冒険

◎校内放送から、「2年○組のM君、『**女性の体**』という本を至急図書室に返してください」というのが流れていた。　岩手県　大魔王ピヨコ

◎『悪魔城ドラキュラ』をやってハートを集めてると、『**ポパイ**』をやってる気分になる。　神奈川県　バックテイオー



◎うちの母に「『ルパン三世』の作者は」と聞いたら、「**モンキーポンチ**」と答えた。　鳥取県　りるりる

◎この前、切手を50枚**衝動買い**しました。　広島県　野宗輝邦

◎友人Aは、城みちるを**たけし軍団**だと思っている。　兵庫県　ぱおんぷーま

◎30分配達のピザ屋が、**信号無視**で捕まっているのを見た。　東京都　酒屋の息子

## りろりろ

田中ひでお







## 投稿のオキテ

●最近、「1月31日号のお習字の800ガバスと、2月7日号の報告書の555ガバスがまだ届きません。早く送ってください」という内容のおはがきが町内会に多数送られてくる。目撃したわけじゃないが、去年はバブルがはじけたりして世のなかは不景気らしいんだな。だからといって、ガバスをケチったり、送らなかったりということは決してない。ファミ通に載ってすぐにガバスが届かないからといって、催促のはがきを出さないように。ガバスの発送は、みんなの作品が掲載されてから、3ヵ月後くらいまでをめやすにしてほしい。

●写真ネタ以外のお習字、4コママンガ、町のレポーターなどは、絶対にはがきで送るようにと、これまでに何度も注意しているが、いまだに封書で送ってくる奴がいる!!　封書の作品は開封されないまま、シュレッダー行きダッ、ダダダッダッー！

あて先は…… **ファミ通町内会各コーナーまで**

**OH! MY GOD!!**

●1月10・17日合併号の183ページ、謎のゲーム未確認情報のコーナーで、日本物産のゲームとして紹介したものは、ココナッツジャパンの誤りでした。関係者の皆さまに深くお詫びいたします。

●1月31日号の122ページ、New's ClubのGOODSのコーナーで紹介したマウンテンバイク『アルテボ』の価格表示に誤りがありました。価格は55000～190000円です。訂正してお詫びいたします。




サンタの扮装でテレビ出演を果たした福田先生。つぎなる展開にも注目せよ。

## 今週の運勢 2/3[月]→2/9[日]

**1月生まれ** 油断大敵。自分からミスを招きやすい。なにごとにも慎重に。落下物に注意。勉強はとにかくまじめにコツコツと。お金はケチろう。異性運は不調。5と10、茶色、マフラーが吉。火曜、金曜日が吉日。

**2月生まれ** 体力が減退し、苦労やムダが多くなる週。だからといって、ヘソを曲げないこと。金運は散財ペース。異性に関してピンチを招きやすいとき。3と8、グレー、名画のレプリカが吉。月曜、金曜日が吉日。

**3月生まれ** 目の前に壁があり、進むには厳しさを伴なう。遠回りしていこう。勉強は無理してやっても効果なし。カップルは冷戦状態。相手がいない人は、1週間我慢。2と7、カーキ色、戦車が吉。水曜、土曜日が吉日。

**4月生まれ** 慎重運。計画や行動はひとまず待とう。ただし、知的方面の吸収は成果あり。金運は見込みなし。消化器系には注意すること。異性運はツキを逃しやすいとき。4と9、赤、ワッペンが吉。火曜、金曜日が吉日。

**5月生まれ** 総じて小吉運。約束ごとはすばやく済ませよう。食べすぎ傾向なので、度をわきまえること。異性運は、相手がその気ではなく、ひとり思い型。1と6、エンジ、ドライフラワーが吉。月曜、土曜日が吉日。

**6月生まれ** 運気が強いが、あまり図に乗っては逆効果。自分のペースで生活すること。人のおだてにはのらないように。団体競技のスポーツは吉。金銭には不自由しない。2と7、赤、メガネが吉。火曜、金曜日が吉日。

**7月生まれ** 前向きに、そして地味にいこう。とくに週末はブラブラせず、目的のある行動を取ること。実家や田舎に関して、いい話あり。胃の疲れに注意。3と8、アイボリー、アイドルポスターが吉。火曜、金曜日が吉日。

**8月生まれ** 吉運。なんでも思い切ってやってみよう。パートナーと打ち解け、助け合うでしょう。イニシャルがT.S.の相手とは、とくに相性がよい。週初めにツキあり。5と10、青、定期入れが吉。週末が吉日。

**9月生まれ** 小吉。明かるさと華やかさに包まれ情熱的になる。頭が冴えるとき。ジムでのトレーニングが吉。異性運は〝早ければ勝ち〟。ハデな娘が待っている。4と9、オレンジ色、アメ玉が吉。水曜、土曜日が吉日。

**10月生まれ** 周囲のペースに巻き込まれないで、自分の考えをしっかり持とう。誰に対してもライバル意識は持たないように。金銭に関しては、見栄を張らないこと。4と9、白、きれいな石が吉。火曜、日曜日が吉日。

**11月生まれ** 安定運。あまり変化がなく過ごせる。3人組の友人とのつき合いあり。今のツキを逃さないように。家庭は円満。金運はまずまず。小遣いには困らない。4と9、白、ミニカーが吉。火曜、日曜日が吉日。

**12月生まれ** 理性より、情に動かされる。同情心から他人の相談に乗ることがある。映画、ビデオのラブストーリーを観て泣いてしまいそう。勉強より、趣味に走ってしまう。1と6、緑、美術画集が吉。木曜、土曜日が吉日。

### 迷える子羊救済

先日、奇妙な夢を見ました。近所の池で小さな女の子がふたり溺れています。私は中年のおじさんに「毛布を貸してくれ！」と言われ、毛布を持って行き、助けてあげます。人命救助をして得意になっていたところに、留守にしていた母親が、毛布のことで怒り出すのです。私が泣きながら外に出ると、マスコミが集まってきて夢が終わりました。

（愛媛県　塩田靖生）

善行をしたいという気持ちを夢のなかで昇華させたわけですが、母親にしかられたのは、最近の母子関係に問題があることを示します。また、あなたの希望が軌道に乗るように見えたものの、一時的に中断されてしまったことも含まれています。なかにふたつのことが両立できないでいるようです。母親とコミュニケーションをとるよう、心がけてください。

●このコーナーでは、悩みを抱えて困っている子羊ちゃんからのおはがきを募集していまーす。

## 獣神サンダーライガーのトラブルスープレックス



### 両親も説得できないようなら夢と呼べない

**説** ぼくは小さいころから演劇に興味を持っていて、将来は外国で仕事をするのが夢なんです。しかし、両親がなかなか賛成してくれないので、夢がかなえられないままの状態です。なんとか両親を説得する方法はないでしょうか？

埼玉県　匿名希望　15歳

**男** きみが本当に俳優になりたいなら、両親を説得するくらいかんたんだと思うぜ。今きみが両親に反対されているのは、なぜ俳優になりたいのか、どうして外国に行きたいのか、という理由がきみ自身にとってはっきりしてないからなんじゃないかな。自分の将来についてもう一度じっくり考えて、思いのすべてを両親、とくにお父さんにぶつけてごらん。きみの夢が本物ならきっと認めてくれるはずだぜ。

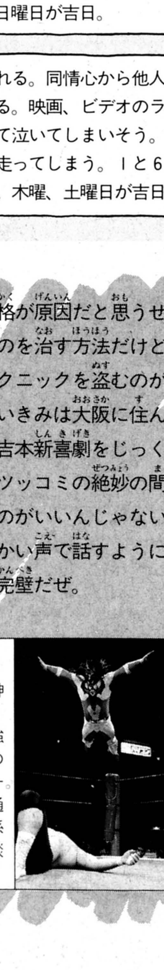
**間** ぼくは間が悪いんです。たとえば3人で話をしているときでも、ほかのふたりの話が途切れる間合いがわかりません。だからぼくの話はいつも聞き流されてしまうんです。どうすれば間がうまくつかめるようになるんでしょうか？

大阪府　間が悪い奴

**喜** 世のなかにはたしかに間が悪い奴っているよな。でも、私は間が悪いのは生まれつきじゃないと思ってるんだ。おそらく引っ込み思案がちの性格が原因だと思うぜ。さて、間が悪いのを治す方法だけど、お笑い芸人のテクニックを盗むのが一番!! さいわいきみは大阪に住んでるんだから、吉本新喜劇をじっくり見て、ボケとツッコミの絶妙の間合いを研究するのがいいんじゃないかな。あとはでかい声で話すようにこころがければ完璧だぜ。

### 獣神に聞け！

キミの悩みを獣神ライガーが断つ！恋のことでも勉強のことでも、あの悩みでもオーケー。あて先はファミ通編集部ライガー係だ。いろんな相談を待ってるぜ!!






■あやめのねらいはなんなんだ!?

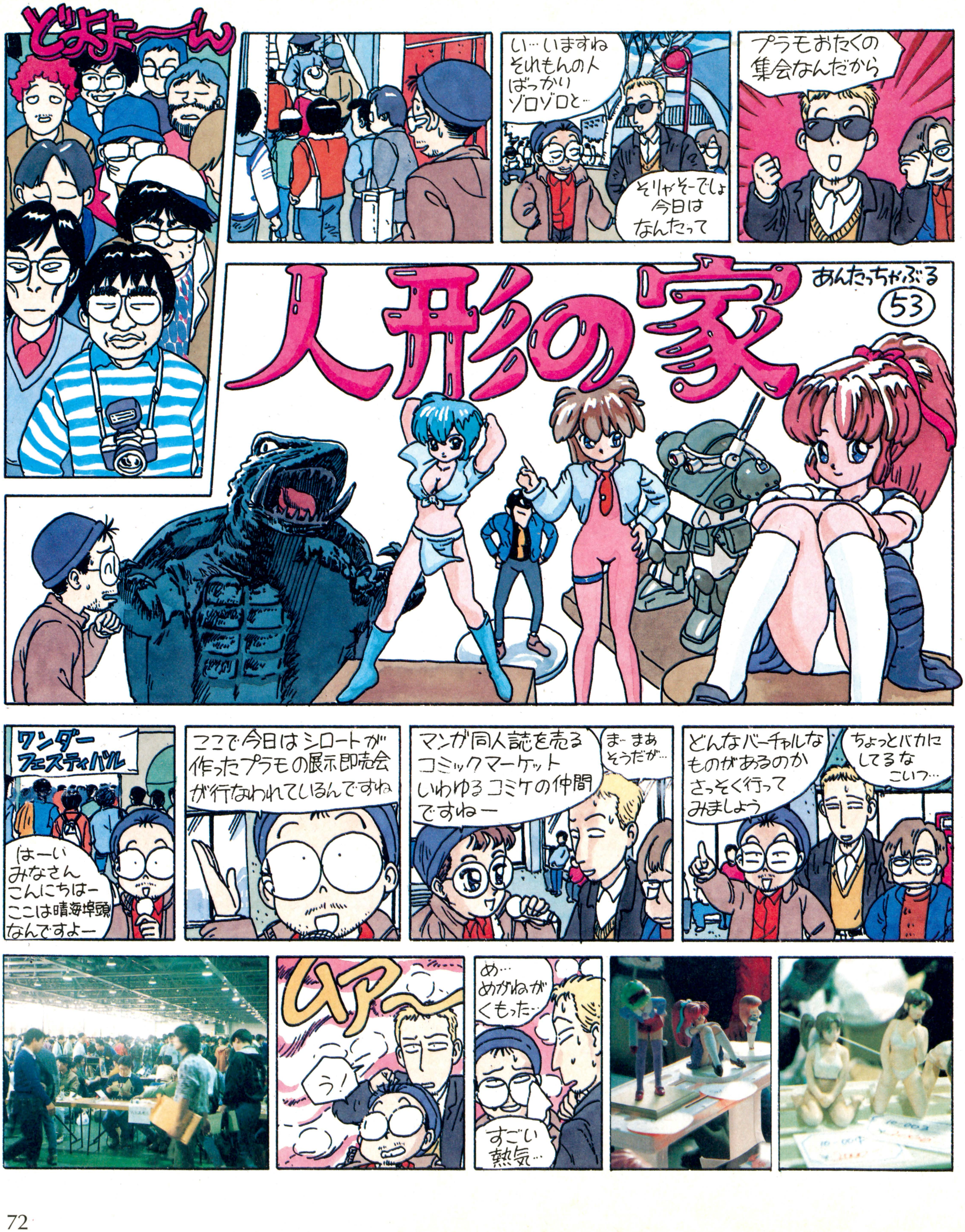

早退します
ぶしゅー
ゴホゴホ
ゴホ
窓あけて
窓!!
ふぅ
ざわざわ
では
ヨシオくん
43ページから
読んで
な…
なにごとも
なかった
かのよーに
どうしたの
ヨシオくん?
ぷしゅ
ぷしゅぅ
……
静かに
させなさい
まってくださ〜い
ヨシオくんも
早退と…
もが〜
またないと
攻撃しちゃい
ま〜す
びくぅ
どうする
止まるか?
だめだ
このバレンタイン
チョコは絶対
わたすなと
お嬢様が…!!
……
なんか
むなしく
なって
こない?
俺…まだ
彼女いない
んだ




次号にコンティニュー

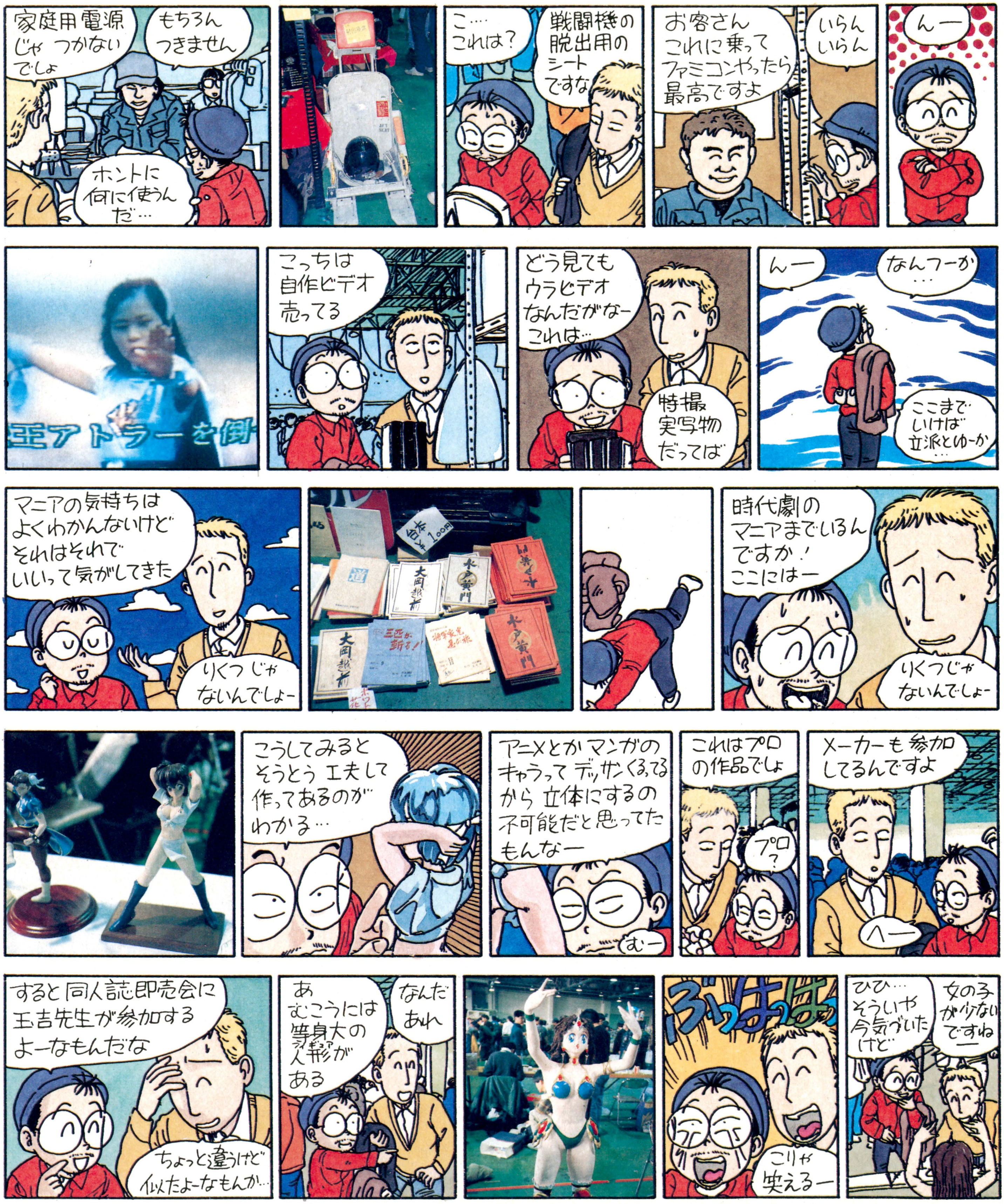
■だんだん性格が破綻してきたあやめ……次週はどう出る!? こやま基夫先生へのお便りは⬇編集部アバタモ☆エクボ係まで

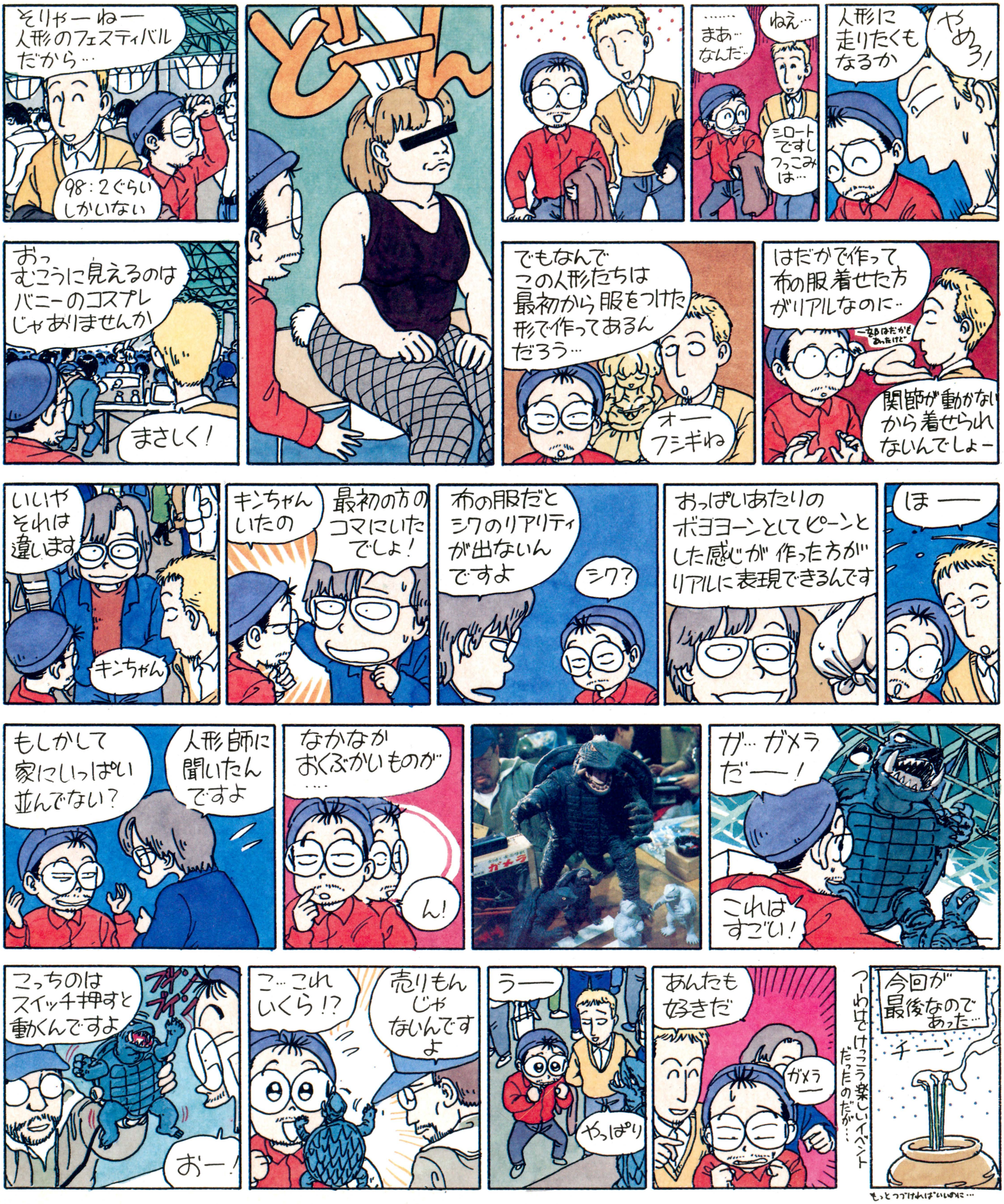
■ワンフェスは今回でおわりなんだって。寂しーやね。





これが熱気の元だとすると下半身から出ている熱気なんですかね
息ぐるしくなるからやめなさい
半分以上が女の子の人形(フィギュア)で次に多いのがメカ…
ま 予想どおりでしょ
こんな描くのもめんどくさいもんをよくまぁ…
てきとう
こーゆーのはどーやって個人で作んの？
材質は色々あるけど例えばねん土とかこねて原形をキッチリ作るわけ
それをゴムで形どって
プラスチック流し込んで
パカッとできあがり
そうすると量産できるね
はーー
じゃあこの色は？
もちろん買った本人がぬるね
でもマニアは買っても作らないこと多いです
なんで？
作ると価値が下がります
なんだそりゃ
持ってることでうれしいね
でもいつか作ろうと思ってるね
なんだかよくわかんねーのー
あの…もしかして鈴木みそさんですか？
え？あ…
そうですが
いつもファミ通読んでます単行本も買いました
あーー いやー そりゃそりゃ どーもー
はて
リアルみそ
なぜばれたんだろう…
それが…
顔が売れてる鈴木ドイツ氏
ファミ通の取材用名ふだ
よっ有名人！
どっちが？
5〜6人に声をかけられたのだよ
ドイツさんの好きなミリタリー物もありまっせ
中国射撃ツアーがあるよ
あぶないなー…
M48戦車用 サーチライト 投光器 ¥48000
買ってどーすんですか戦車のサーチライトを…
これは重いよ…


家庭用電源じゃ つかないでしょ
もちろん つきません
ホントに何に使うんだ…
こ…これは？
戦闘機の脱出用のシートですな
お客さん これに乗って ファミコンやったら最高ですよ
いらん いらん
んー
こっちは自作ビデオ売ってる
どう見てもウラビデオなんだがなー これは…
特撮実写物だってば
んー
なんてーか…
ここまでいけば立派とゆーか…
マニアの気持ちはよくわかんないけど それはそれでいいって気がしてきた
りくつじゃないんでしょー
合本 1,000円
道
大岡越前
水戸黄門
三匹が斬る！
時代劇のマニアまでいるんですか！ ここにはー
りくつじゃないんでしょー
こうしてみると そうとう工夫して作ってあるのがわかる…
アニメとかマンガのキャラって デッサンくるってるから 立体にするの不可能だと思ってたもんなー
むー
これはプロの作品でしょ
プロ？
メーカーも参加してるんですよ
へー
すると同人誌即売会に玉吉先生が参加するよーなもんだな
ちょっと違うけど似たよーなもんか…
あ むこうには等身大の人形(フィギュア)がある
なんだあれ
ぶわっはっはっ
こりゃ笑えるー
ひひ… そういや今気づいたけど
女の子が少ないですね




■この際思いきって鈴木みそ先生に励ましのお便りを!!
あて先は⬇編集部あんたっちゃぶる係まで

# 真冬の熱闘、3時間30分。札幌の安田さん、10アンダーで優勝！

"スーパーファミコン" は任天堂の商標です。

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO






○スタート前のインタビュー左からT&E横山社長・古谷氏・青山氏・デイブ氏



○楽しいインタビューで選手の緊張をほぐすデイブ氏



○入賞は逃したものの、女性の選手たちも大健闘！



●選手たちの熱気が大会会場に満ちあふれて……

NEW 3D GOLF SIMULATION

# 遙かなるオーガスタ™

はるかなるオーガスタ

# 全国大会

応募者2500名の中からエントリーされた40名のプレーヤーが、その覇を競うスーパーファミコン版『遙かなるオーガスタ』全国大会は、漫画家の古谷三敏氏・青山剛昌氏・タレントのデイブ・スペクター氏をゲストに迎え、12月15日東京青山スパイラルホールにおいて開催。3時間30分の大熱戦のすえ、札幌の安田幸輝さんが10アンダーで優勝！ハワイアン・オープンへのチケットを手にしました。

## 結果発表



優　勝…安田幸輝さん(25才)
札幌市厚別区 会社員
●スコア／10アンダー
賞　品：ハワイアンオープン観戦旅行ペアご招待



準優勝…宗像恵子さん(23才)
東京都東村山市 学生
●スコア／8アンダー
賞　品：レーザーディスク



3　位…須郷信二さん(31才)
神奈川県川崎市 会社員
●スコア／8アンダー
賞　品：ディスクマン

※準優勝の宗像さんと3位の須郷さんは、同スコアであったため、サドンデスのプレーオフにて順位を決定した結果、最初のホールでバーディをとった宗像さんに凱歌があがりました。
※5位(飛び賞)…田島謙一さん(29才)、ブービー賞…桑原　勉さん(23才)、枝沢祐介さん(26才)。
※業界部門では「ファミコン通信」誌の川辺宏二さんが優勝。スコアは6アンダーでした。
※ブービー賞は同スコアのため2人が受賞。
※アルバトロス賞・ホールインワン賞は、残念ながら出ませんでした。
●「ペブルビーチの波濤」プレゼントの当選者(20名様)は、発送をもって発表にかえさせていただきます。




好評発売中
標準価格¥9,800(税別)

**第2弾 ペブルビーチの波濤 4月上旬発売決定**


Technology & Entertainment Software
T&E SOFT
株式会社 ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地　PHONE：052-773-7770

立体特集 とじ込みスペシャル

# Romancing ロマンシング サ・ガ SaGa

## マルディアス制覇への旅　第3部

紆余曲折を経てここまでたどりついた諸君に、新たな情報を提供するものである。参考にしてくれ給え。




| スーパーファミコン | RPG | バックアップカートリッジ |
| --- | --- | --- |
| | スクウェア　発売中 9500円 | 8メガ |

C O N T E N T S

# 残りの町やダンジョンもどど～んと大紹介だっ!!

前回、前々回と２回にわたって『ロマンシング サ・ガ』の世界のマップを紹介してきたが、全部の町や村を紹介するには至らなかった。そこで、今回もまずはマップ紹介からいくぞ。

## クリスタルレイク

**CRYSTAL LAKE**

地方……………………ローザリア

クリスタルシティの南に横たわる美しい湖。その南部には、ひとつの小さな島が浮かんでいる。

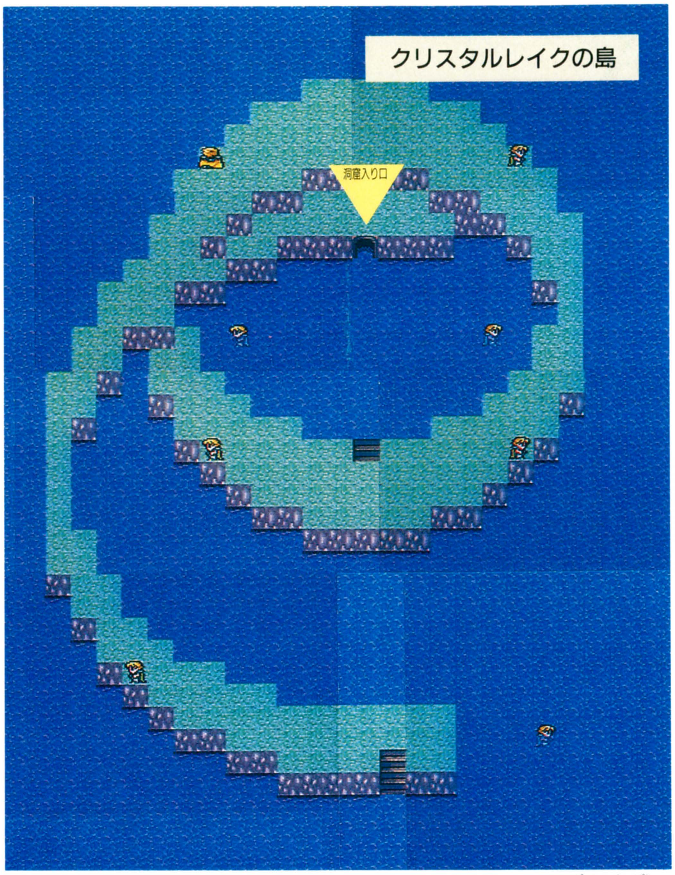
### 試練だ!!　アルベルト

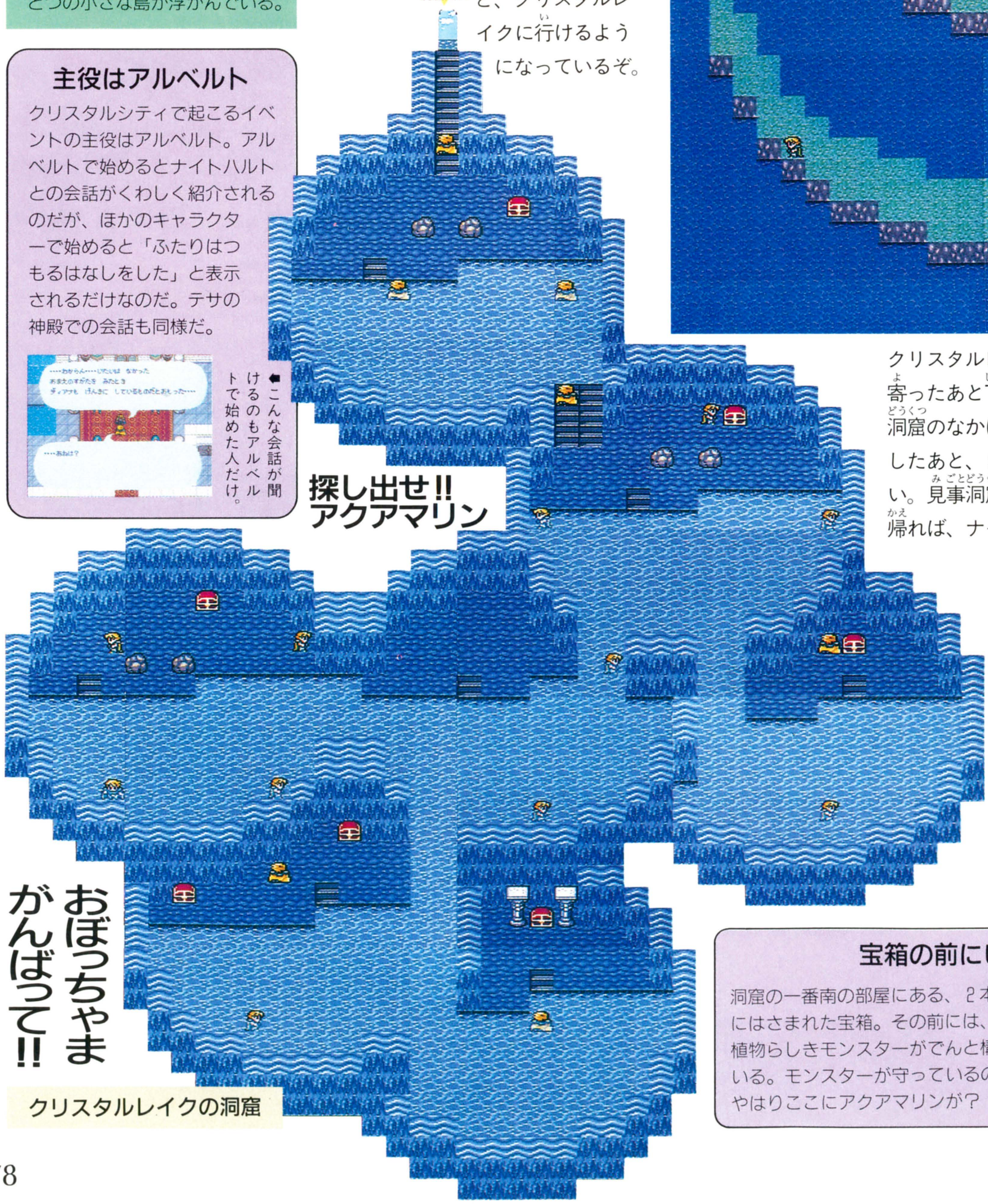
前回紹介したように、アルベルトがパーティーにいれば、ナイトハルトからアクアマリンを持ち帰るように頼まれる。依頼を引き受けてクリスタルシティの外にでると、クリスタルレイクに行けるようになっているぞ。

### 主役はアルベルト

クリスタルシティで起こるイベントの主役はアルベルト。アルベルトで始めるとナイトハルトとの会話がくわしく紹介されるのだが、ほかのキャラクターで始めると「ふたりはつもるはなしをした」と表示されるだけなのだ。テサの神殿での会話も同様だ。

⬅こんな会話が聞けるのもアルベルトで始めた人だけ。



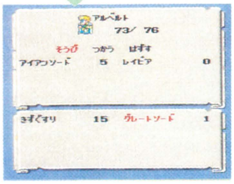




クリスタルレイクの洞窟

クリスタルレイクのなかに入り、１画面分左に寄ったあと下に進んでいくと島が見えてくる。洞窟のなかに入るには、この島にいったん上陸したあと、また水のなかに入らなければならない。見事洞窟のなかにあるアクアマリンを持ち帰れば、ナイトハルトからほうびがもらえるぞ。




⬅ナイトハルトがほうびをくれるという。では、武器をもらってみよう。




⬅グレートソードをもらったぞ。お金とどっちがお得だったのかな？

### 宝箱の前にいるこいつは!?

洞窟の一番南の部屋にある、２本の柱にはさまれた宝箱。その前には、食人植物らしきモンスターがでんと構えている。モンスターが守っているのなら、やはりここにアクアマリンが？



⬅モンスターの名はブルシッサ。特殊攻撃に注意せよ。



# タルミッタ

**TARMITTA**

地方 ……………クジャラート

以前はクジャラートの主都であったが、エスタミルへの遷都後は町の過疎化が進んでいる。

## 昔の栄光はどこへやら、若者離れに悩む老人の町

このタルミッタは、昔はクジャラート王国の主都だったが、いまでは、町の西に建つセケト宮殿にその面影が残るのみである。このように町がさびれた原因は、南北エスタミルへの、若者たちの大量流出。その結果、タルミッタで生活しているのは老人ばかりというありさまになってしまったのだ。

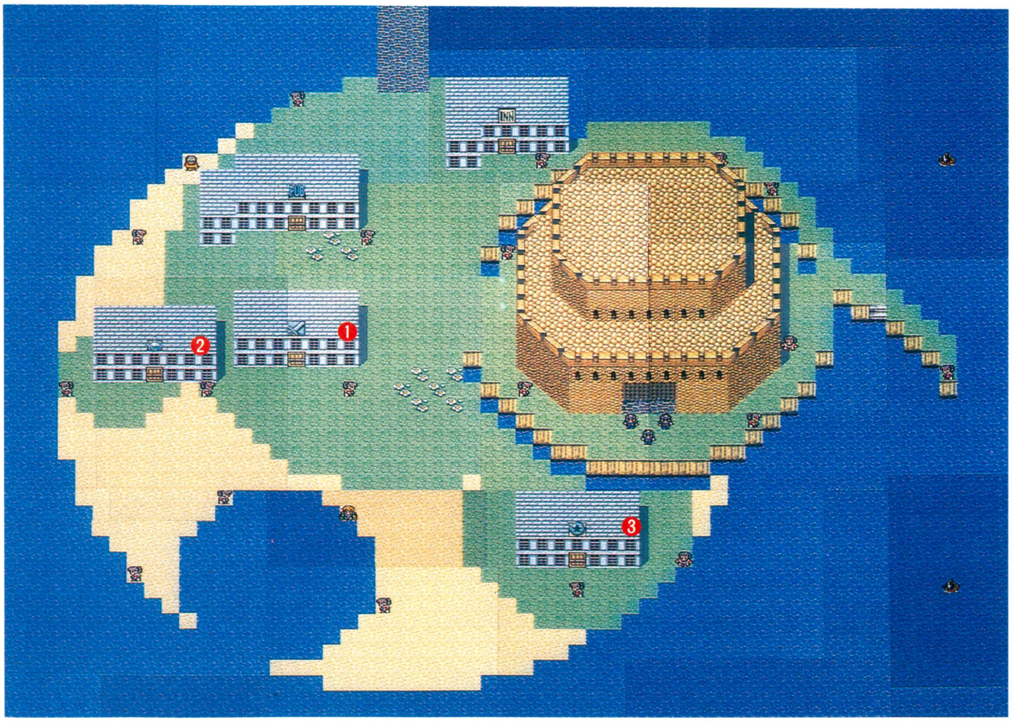
この町を治めているのは太主のハルーン。かなり用心深い男で、シミターで武装した戦士隊をつねに自分の警護にあてている。とくに宮殿のガードは堅く、正面からいっても絶対に入れてくれないぞ。どこかほかの場所に、出入り口はないのだろうか？




⬆いつの時代も、地方からの若者ばなれは深刻。ここタルミッタも例外ではない。




⬆昔は水竜の祭というものをやっていたらしい。なぜ、すたれてしまったのか？



| ❶ | 武器屋 |
|---|---|
| 弓 | 260 |
| 大弓 | 700 |
| ベルニーの弓 | 5170 |
| ハードレザーアーマー | 84 |

| ❷ | 道具屋 |
|---|---|
| きずぐすり | 30 |
| リフレッシュドリンク | 3000 |
| 土のもと | 500 |
| 幻のもと | 500 |

| ❸ | 水の術法 |
|---|---|
| いやしの水 | 150 |
| 力の水 | 150 |
| レインコール | 250 |
| どくけしの水 | 250 |
| ウォーターガン | 400 |
| あぶらじごく | 900 |
| エレメンタル | 2300 |

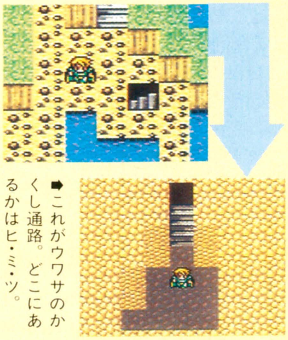
### ONE POINT バーバラを仲間にしてからタルミッタへ

さて、このタルミッタにはどうやって来るのがいちばんの近道だろうか？ 率直に言ってしまうと、ズバリ、バーバラを利用するのがいい。彼女の職業はマルディアス全土を旅してまわる、旅芸人一座の踊り子だ。その仕事がら、彼女はゲーム開始時点から、マップを5枚も持っており、そのなかにはタルミッタの位置も記されているのだ。したがって、もし旅の途中でバーバラに会うことがあったなら、迷わず仲間にするべきだろう。とくにクリスタルシティや南エスタミルのパブは、出会うチャンスが多いようだぞ。




### ONE POINT セケト宮殿にはどうすれば入れるのか？

異常なほどに兵士の守りが堅くて入れないセケト宮殿。つねに3人の兵が門の前に陣どっていて、戦って強行突破したくとも、かえれと言われるばかりで相手もしてくれない。だが序盤では、宮殿に行けなくてもあまり気にする必要はないのだ。ゲームが進み、宮殿に入らなければいけない事態になったころには、必ずどこかに道が開けているはず。湖の水位に気をつけること、これがヒントだ。



➡これがウワサのかくし通路。どこにあるかはヒ・ミ・ツ。

# オイゲンシュタット
## EUGEN STADT

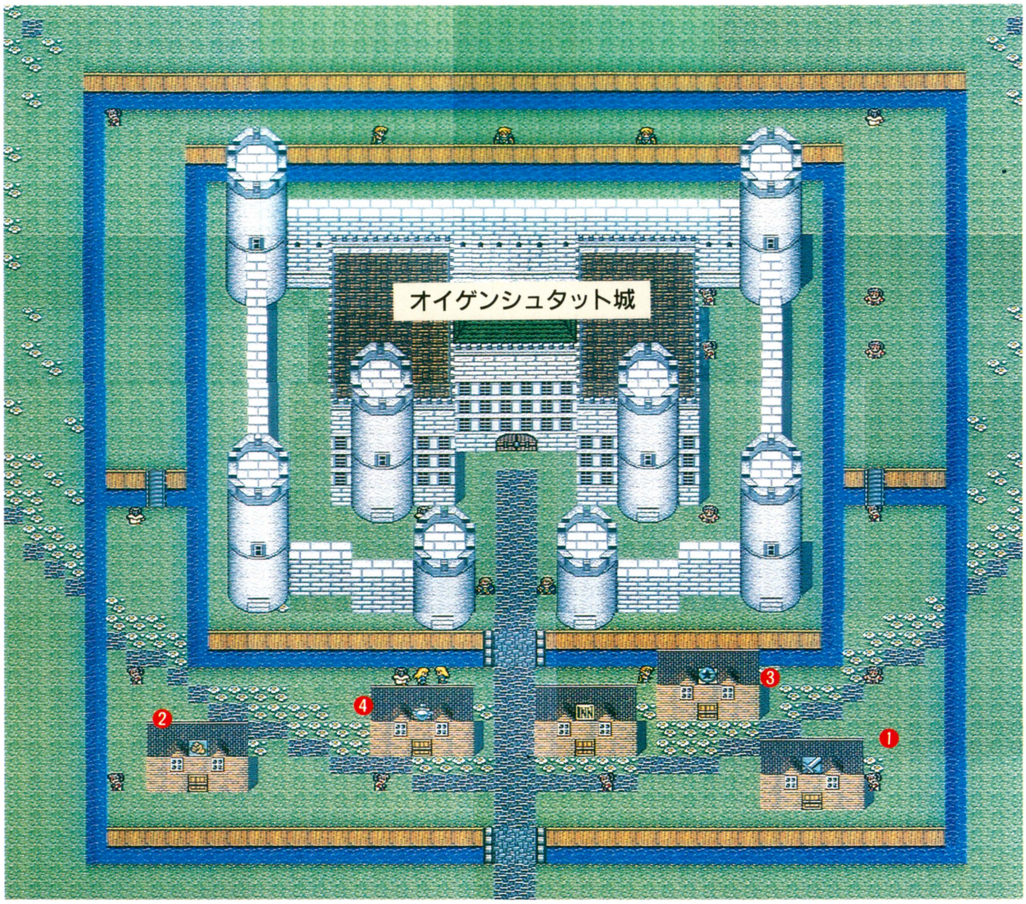
地方 …………………… 騎士団領

旧貴族の血統であるオイゲン公ハインリヒの直轄領地。涼しい気候のため避暑地として有名。

## 名誉に生き、名誉に死す これこそが真の騎士道!!

オイゲンシュタットは、騎士団領の北部に位置する小さな町だ。ここの領主は、冷静にして賢明なるオイゲン公ハインリヒ。騎士団のリーダー一格で、騎士団の盾と呼ばれ、団員たちから尊敬されている。彼の従者であるラファエルが言うには、ハインリヒ自身はたいへんりっぱな騎士なのだが、最近、騎士の大半はその誇りをなくし腐敗のきわみにあるらしい。

さて、この町に来てまず驚くのは、マルディアスの世界では珍しく、城への出入りが完全に自由なこと。せっかく入れてくれると言うのだから、この町を訪れたらすぐにでもハインリヒに会ってみよう。すると、ミルザブールでの騎士団の会議に誘われるはずだ。いったいなんの会議なんだろうか？




| ❶ | 武器屋 |
|---|---|
| スピア | 210 |
| メイス | 90 |
| アイアンヘルム | 700 |
| てつのこて | 1400 |

| ❷ | 武術屋 |
|---|---|
| パンチ | 90 |
| キック | 1000 |
| 気のもと | 500 |
| ばんのうやく | 500 |




⬆ハインリヒに誘われてミルザブールへ。

| ❸ | 火の術法 |
|---|---|
| 火幻術 | 150 |
| 破幻術 | 150 |
| 睡夢術 | 900 |
| 幻霧術 | 900 |
| 幻影魅力術 | 1500 |
| 幻体戦士術 | 2300 |
| 雷幻術 | 3700 |

| ❹ | 道具屋 |
|---|---|
| こうきゅうきずぐすり | 250 |
| リフレッシュドリンク | 3000 |
| ばんのうやく | 500 |
| ガーディアンリング | 5000 |

### ONE POINT 独特の文化と秩序をもつ騎士団領とは？

ここで騎士団領について説明しよう。簡単にいうと騎士階級を持つものを中心に構成された、小国家の連合体のようなものだ。普通騎士というと、君主に仕え従うただの兵士にすぎないのだが、ここ騎士団領では事情が多少違ってくる。騎士団領には君主というものは存在しないのだ。つまり、騎士団の各人が君主であり、家臣であり、国民であるわけだ。したがって騎士団領の土地全体に関わる問題が起こると、騎士たちが集まり、会議をして対策を練ることになっている。いっけんこれはたいへん民主的でよい方法のようだが、現実には会議がだらだらと長引くばかりで、結局なにも決まらない場合が多いという。大半の騎士の無気力さのせいで議題が否決されてしまうのだ。しかしなかには騎士見習いのラファエルのように、真の騎士を目指し日々修行を重ねる若者もいる。騎士団の荒廃を食い止めるためになにか協力できればいいのだが、このまま騎士たちは堕落しきってしまうのか……。




### 見習い騎士のラファエルくんは、町のみんなの人気者

この町の道具屋の裏では、ふたりの女の子がなにか話をしている。どうやらハインリヒの従者である、見習い騎士ラファエルのウワサらしい。堕落しつつある騎士団の人気が今ひとつであるのにくらべ、ラファエルだけは人々から好感を持たれているようだ。正義感あふれる好青年だが、多少頼りないところもあるラファエルくん。いろいろ助けてあげていれば、なにかいいことがあるかもしれないぞ。




⬅やる気はあるのだが、実力がともなわないタイプやね。



# ふぬけた騎士たちにかわりモンスター退治

## ミルザブール
### MILSABOUR

地方 ………………… 騎士団領

サルーインを封印した、勇者ミルザの名を冠したこの町は、騎士団領を代表する城下町である。

ミルザブールの領主は、ハインリヒとならんで騎士団のリーダーをつとめるテオドール。騎士団の剣と呼ばれ、その名のとおり性格も攻撃的なところがあるが、騎士としては一流である。ちなみにコンスタンツという娘がいる。

この町には、イベントにからんでこの先何度も訪れることになる。スムーズにゲームを進めるため、各店の品ぞろえや船の行き先などをしっかりと把握しておこう。

### ONE POINT 騎士団領イベントクリアーの心得

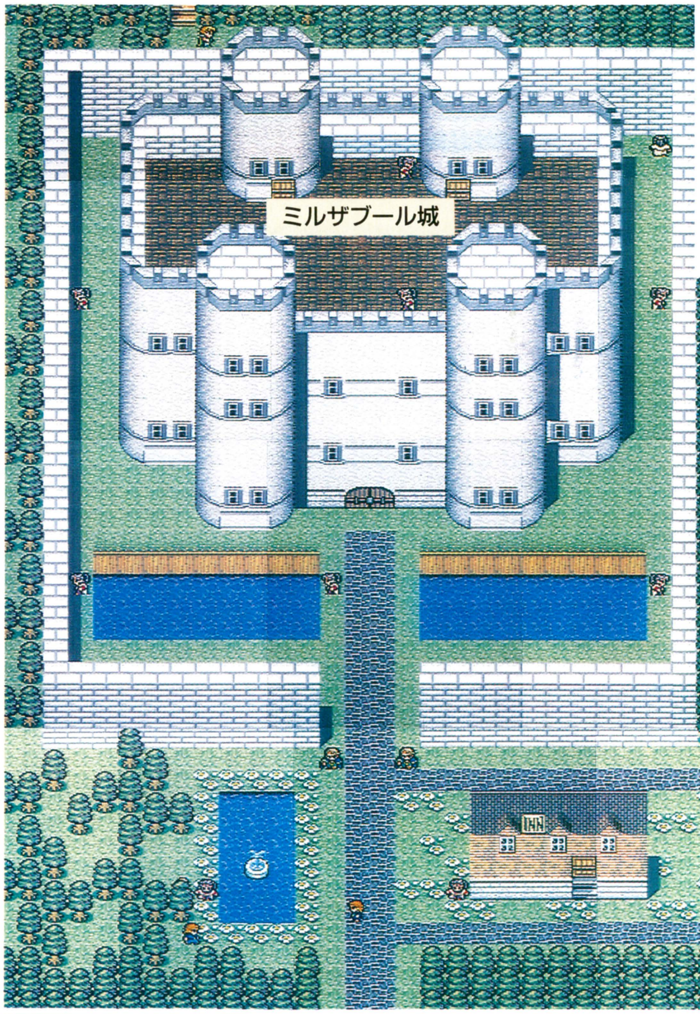
ミルザブールでは騎士団領で最初のイベント、モンスター退治が発生する。最近のモンスターの増加に無神経な騎士たちに業を煮やしたテオドールとともに、西の山岳地帯へとでかけていくのだが、協力を申し出る2択のときに変な答えをしたり、クリアーする前にほかの地域に行ったりすると、そのイベントは消滅してしまうのだ。なるべく多くのイベントを経験するためにも、慎重に行動しよう。あとから後悔しても遅いぞ。

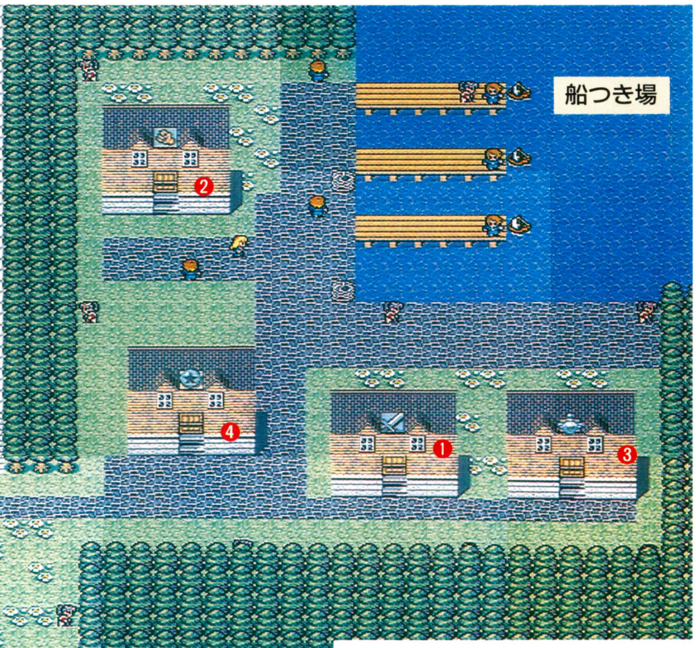



⬅騎士の大多数はモンスター退治に反対する。




➡よーし、オレたちが力をかそうじゃないか。



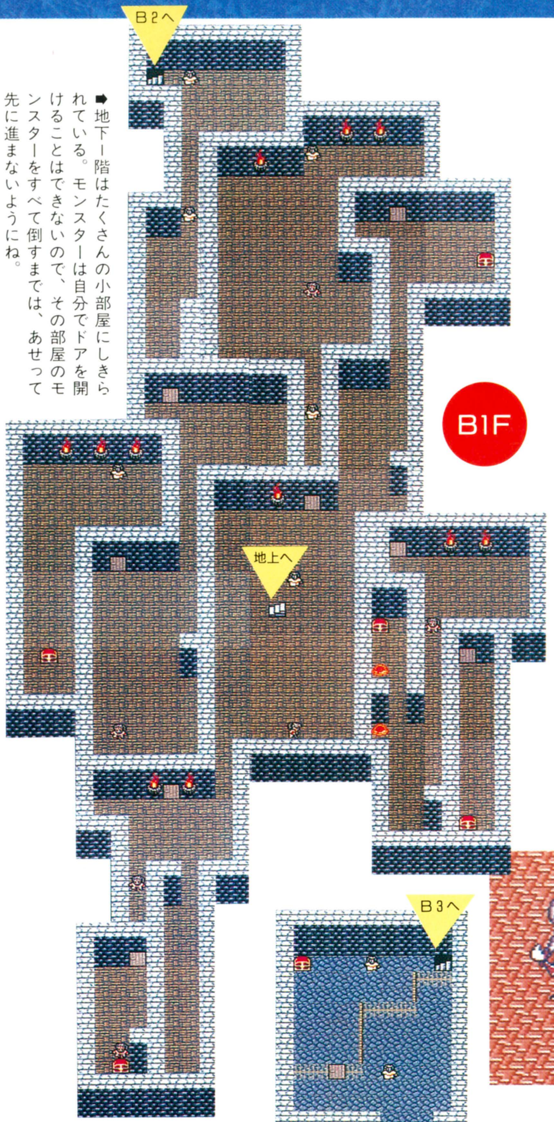

| ❶ | 武器屋 |
|---|---|
| バスタードソード | 490 |
| フレイル | 220 |
| アイアンシールド | 800 |
| アイアンアーマー | 2300 |

| ❷ | 武術屋 |
|---|---|
| パンチ | 90 |
| キック | 1000 |
| 気のもと | 500 |
| ばんのうやく | 500 |

| ❸ | 道具屋 |
|---|---|
| きずぐすり | 30 |
| さいこうのきずぐすり | 2000 |
| せきかをとく | 100 |
| マジカルシェルター | 5000 |

| ❹ | 魔の術法 |
|---|---|
| エナジーボルト | 150 |
| スロウ | 150 |
| マジックヒール | 900 |
| スペルエンハンス | 1500 |
| ウェポンブレス | 1500 |
| アーマーブレス | 1500 |
| クイック | 2300 |

# モンスターの温床と化した洞窟




➡地下一階はたくさんの小部屋にしきられている。モンスターは自分でドアを開けることはできないので、その部屋のモンスターをすべて倒すまでは、あせって先に進まないようにね。

## モンスターの洞窟

**MONSTER**

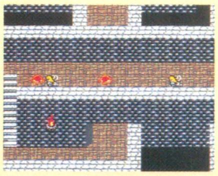
地方 …………………… 騎士団領

最近モンスターが住みつき、その拠点となってしまっている。その前は盗賊のアジトだった。

テオドール、ラファエルと組んで探検するのがこのダンジョン。ダンジョン自体の難易度はさほどでもないのだが、なにしろラファエルが弱い！　弱すぎる!!　しかし、まだ見習い騎士なのでがまんして、フォーメーションでうまくカバーしてあげるようにしよう。

### ONE POINT 洞窟のガード下には十分ご注意を

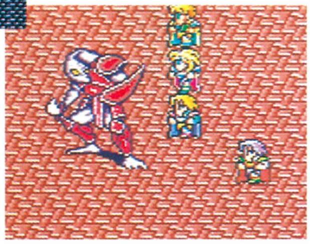
このダンジョンで注意しなきゃいけないポイントは、地下１階の各部屋のドアに入った瞬間と地下３階の立体交差の下の部分。ここではいきなり横から襲いかかられても、敵が壁の死角に隠れて見えないので反応が遅れてしまうのだ。あせらず必ず確認をしてから、さきへ進むように。さもないと後ろや横からの攻撃を受けて、ラファエルなんか一撃ですっとんでっちゃうぞ。ＬＲボタンで向きを固定する技をうまく活用しよう。



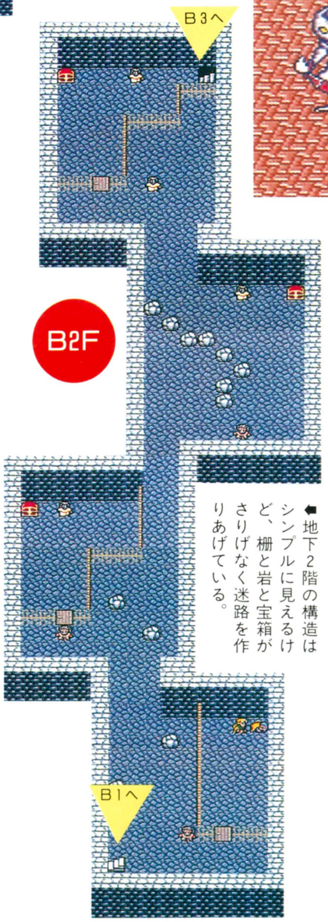
⬅この下にいると、モンスターも自分もどこにいるのかわからない。



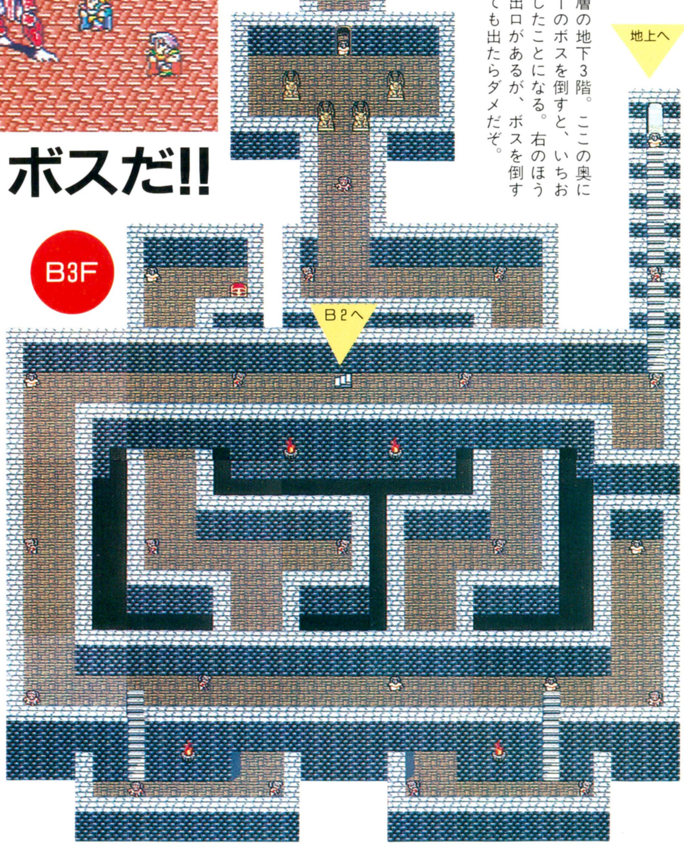
➡ボヤボヤしていたら、横から襲いかかられてしまった。ちぃっ！



ボスだ!!




⬅地下2階の構造はシンプルに見えるけど、柵と岩と宝箱がさりげなく迷路を作りあげている。




⬅ここが最下層の地下3階。ここの奥にいるモンスターのボスを倒すと、いちおう使命を達成したことになる。右のほうには地上への出口があるが、ボスを倒すまでは間違っても出たらダメだぞ。



# バイゼルハイム

**WEISERHEIM**

地方 …………………… 騎士団領

山脈の裾野にひっそりと位置するバイゼルハイム。森に囲まれた閑静なたたずまいが印象的。

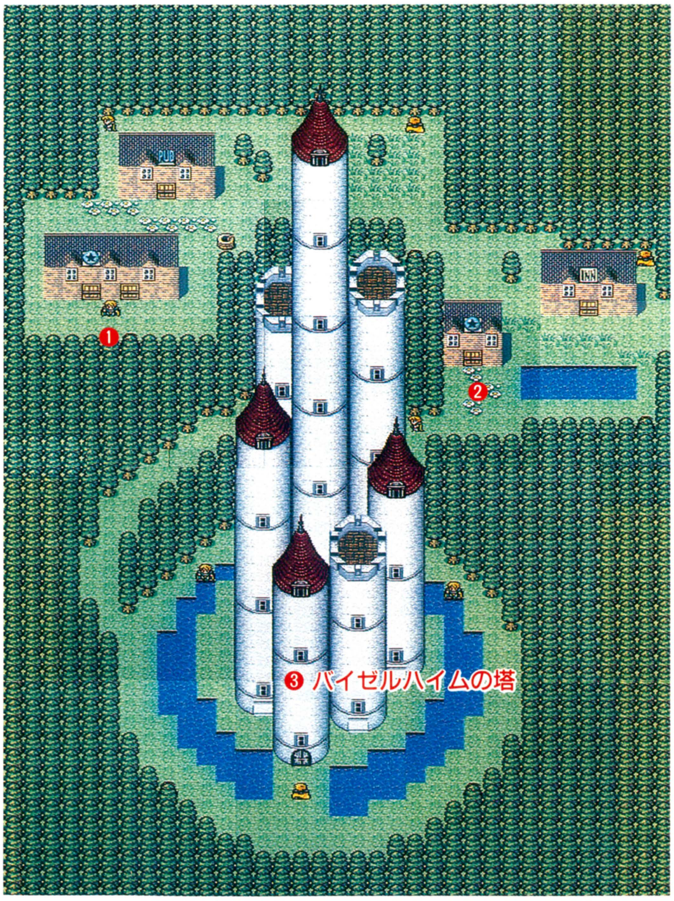
## 運命に導かれし者たち、フラーマが願いを叶えん

モンスターを退治したあとミルザーブルを離れた主人公たち。が、とある町で騎士団領の使者に再び呼び戻される運命が待っている。

というのもテオドールの娘、コンスタンツが何者かによってさらわれてしまったらしいのだ。そのとき一緒にいたラファエルは、彼女を守るべく死力を尽くしたが力およばず、逃げ帰ったらしい……。

これを聞いたハインリヒは、ラファエルの名誉を挽回するため、主人公たちにコンスタンツの救出を要請するのだ。そのとき、コンスタンツの居場所を言い当てられるのは、バイゼルハイムのフラーマしかいないと助言をくれる。コンスタンツ救出作戦はバイゼルハイムから始まるのだ。






| ❶ | 水の術法 |
|---|---|
| いやしの水 | 150 |
| 力の水 | 150 |
| レインコート | 250 |
| どくけしの水 | 250 |
| ウォーターガン | 400 |
| あぶらじごく | 900 |
| エレメンタル | 2300 |

| ❷ | 土の術法 |
|---|---|
| ダイヤモンドスピア | 150 |
| カモフラージュ | 150 |
| アースハンド | 600 |
| ダイヤモンドウエポン | 1500 |
| ダイヤモンドアーマー | 1500 |
| アースヒール | 2300 |
| エレメンタル | 2300 |

### 塔に入るにはウラ側をまわり込めばよい

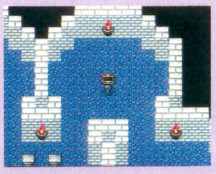
バイゼルハイムにやってくると、正面にフラーマの塔がある。が、もしかしたら入り口を見つけられないかもしれない。そんなときはとにかく歩きまわってほしい。塔は垂直にそびえ立っているので、そのウラ側は歩けるようになっているぞ。



⬅道なりに塔のウラ側にまわってみよう。

### フラーマの許可なくして宝物を盗むべからず

塔の最上階に着くまでに目にする宝箱群。フラーマに会うまえにこの宝箱を開けることはできない。でも、フラーマに会い、コンスタンツの救出を約束した後なら大手を振って宝箱の中身を頂いちゃうことができる。フラーマが封印しているのだ。

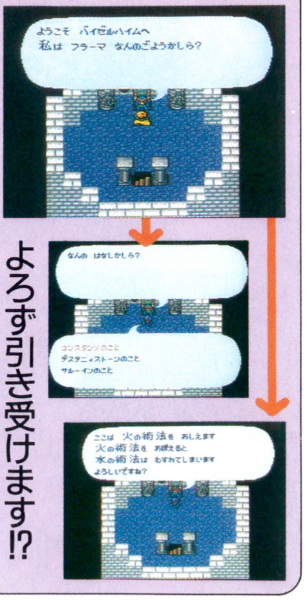


⬅カギがかかって開かないが……。

## コンスタンツ救出を依頼される

フラーマと出会ったら、このゲームの特徴、フリーシナリオのことを思い出してもらいたい。コンスタンツの居場所を聞くのが本筋だけど、べつに聞かなくてもいいんだよね。その選択は、プレーヤー自身が選ぶべきものなのだ。んで、ここでのイベントの場合、コンスタンツ救出の意志を明確に選択しないと2度と彼女の居場所を教えてくれなくなるのだ。

| ❸ | 火の術法 |
|---|---|
| ヘルファイア | 150 |
| ファイアウエポン | 250 |
| セルフバーニング | 600 |
| ファイアボール | 600 |
| エレメンタル | 2300 |
| ファイアウオール | 3700 |
| 火の鳥 | 5800 |
| やきつくす | 9200 |




よろず引き受けます!?

# コンスタンツ

**CONSTANTS**

地方 …………………… 騎士団領

けもの道しかないような険しい山岳地帯。モンスターの巣窟には、ひんやりと冷たい風が……。



## 捕らわれのコンスタンツ はやく救出してあげよう

コンスタンツの洞窟は、4階層からなる地下ダンジョン。暗くてせまい通路を下へ下へと潜っていくのだ。比較的カンタンな造りだが、見えている部分が少ないので迷いやすいかもしれない。

さて、このコンスタンツ救出イベントは、どのキャラクターで始めても参加できる。ただ、アルベルト以外のキャラクターを選択した場合、ほかのイベントクリアーが遅かったりすると、すでにアルベルトがコンスタンツを助けてしまっているときがあるぞ。

## 敵モンスターがわらわら状態!!

ダンジョンはすべてつながっていて、どの階段を使っても地下4階まで降りられるのだ。キャラクターの熟練度を上げながらくまなく探索するのもいいんじゃない。

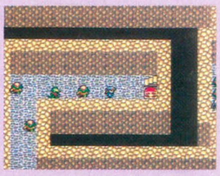



ダンジョン内の通路はせまく、敵のモンスターと接触しないで進むのは容易ではない。回復系の術法やアイテムは必需品。

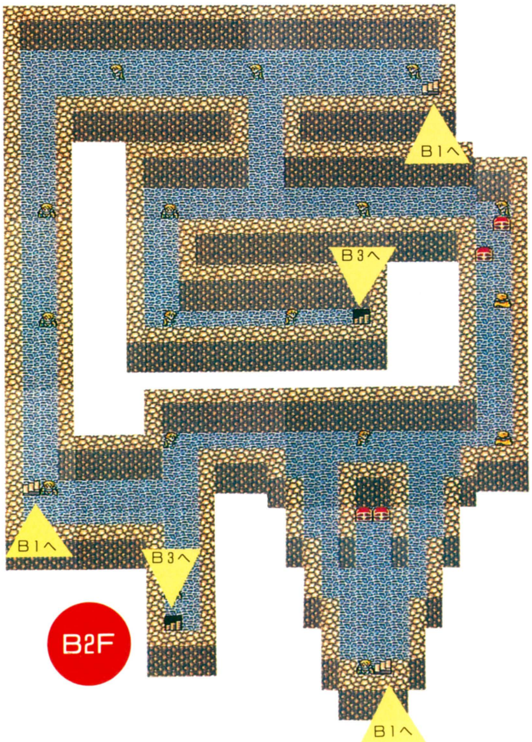
➡この階段を降りたところにモンスターがわんさか出現する地帯がある。宝箱のまわりはとくに注意が必要だぞ。

### 最短のルートは、階段の位置確認が先決

どのダンジョンでもそうだけど、各階に巣食うモンスターの総数は決まっているのだ。階段を使って画面を切り換えない限り、モンスターの数がそれ以上増えることはない。一匹一匹モンスターを全滅させてからダンジョン内を探索するという手もある。

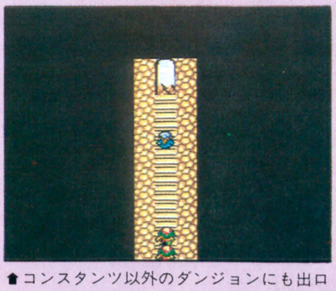


⬆宝箱はきちんと開けてから先へ進みたいものだよね。



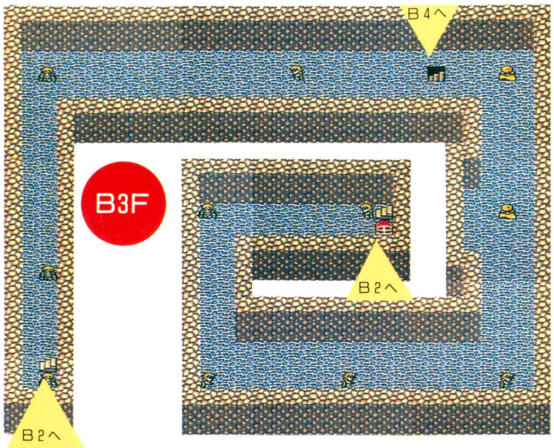

### ボスを倒すときの注意事項などのこと

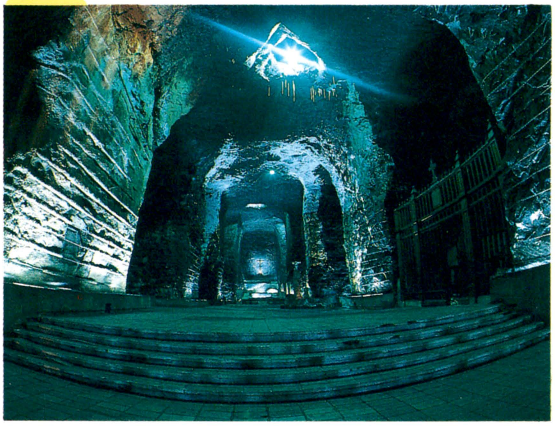
ここコンスタンツだけでなくどのダンジョンにもいえることだが、じつはダンジョン最深部、ボスがいる場所のすぐ近くに、そのダンジョンから一気に脱出できる出口があるのだ。頭の片隅に入れておくと何かと便利だ。ボスを倒していち早く地上に抜け出したいときやボスに会うまでにかなりHPを消耗してしまい態勢を立て直したいときなどに利用しよう。パーティーを強くしたいときは、この出口を通らずに来た道を戻ってみるのもいいぞ。



⬆コンスタンツ以外のダンジョンにも出口が……。ほかのダンジョンも探してみよう。

# コンスタンツには2度と来んすたんつ!?



## モンスターとコンスタンツ

モンスターの洞窟のイベントとコンスタンツの洞窟のイベントは同じ騎士団領内で起こるが、それぞれに因果関係はない。モンスターの洞窟をクリアーしなくても、遅かれ早かれコンスタンツ救出作戦を依頼されるようになっている。モンスターをクリアーした後と同じように、やっぱり騎士団領の使者がやってくるのだ。それもかなりしつこい。あちらこちらの町までつきまとってくるので、もーしょがーないなあ、コンスタンツでもなんでも助けだしてやるよって気になるのが人情ってやつだな。ついでに言っておくと、このイベントはどのキャラクターで始めても結果は同じなのだ。

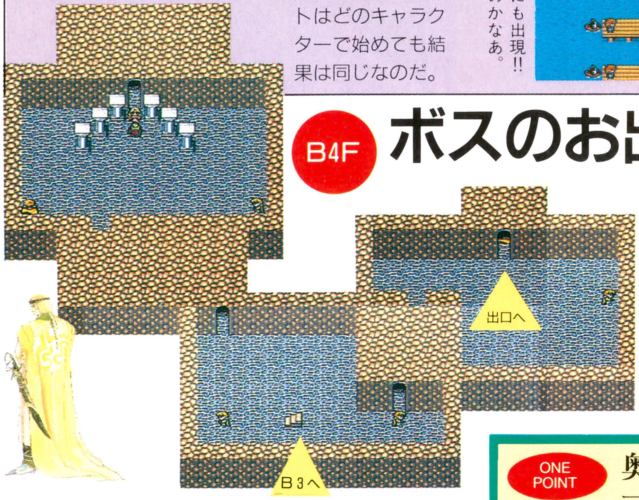



⬅ブルエーレを歩いていると騎士団領の使者がきたぞ。




➡南エスタミルにも出現!! ワープでもしたのかなあ。

## B4F ボスのお出まし






## 無事、コンスタンツを救い出すと……

テオドールの娘の安否を気遣う親心、ハインリヒの部下を思う気持ち、ラファエルの無念な心情など、コンスタンツを思うすべての願いを力強く受け止め、主人公たちは洞窟へと旅立っていく。そして立ちはだかる様々なモンスターを蹴散らし、ついに父親のもとへ彼女を送り返すことに成功する。騎士団領でのイベントは、まさに愛と勇気の証しなのだ。

意気揚々と引きあげていった主人公たちを迎えたものは、騎士団領の人々の温かい声援だった。それまでただひたすら平和のなかで堕眠をむさぼっていたはずの騎士たちは、主人公たちの行動に心動かされ、いまついに真の騎士として目覚めたのである。

そして、主人公への名誉騎士の称号の授与とともに、騎士団領での一連のイベントはいったん終わりを告げる。しかし騎士団の未来に思いをめぐらせると、まだまだハッピーエンドとは言いきれないだろう。隣国クジャラートとの対立、さらに邪神サルーインの復活と不安の種は尽きないようだ。はたして、バイゼルハイムの塔でフラーマが言ったように、未来は運命の名のもとに決定されてしまっているのだろうか……。



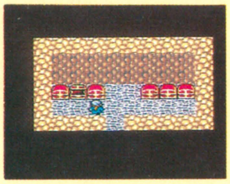

⬅コンスタンツを救出したら名誉騎士の称号を授かるのだ。受ける受けないは自由だが。




⬅名誉騎士の称号を授かると騎士団みんなが祝福してくれて気分がよいぞ。

### ONE POINT 奥の部屋には一体、何が!?

ボスを倒してコンスタンツを助け出したら、それだけで安心せずに奥の部屋も調べてみよう。宝箱がズラッと並んでいるぞ。隠し通路があるという噂もチラホラ……!?



⬅奥の部屋には宝箱が並んでいるのだが……。

### ONE POINT 忘れちゃダメ水の術法使い

コンスタンツの洞窟を探索するときのコツを教えよう。水棲系のモンスターがいないこのダンジョンでは、水の術法が重宝するのだ。かなり長い道のりなので回復に使用することはもちろん、敵に攻撃術法をかければかなりのダメージを与えるはず。最低でもふたりのキャラクターに装備させておこう。

# おなじみのQ&Aコーナー
## ロマンシング サ・ガ編

さて、ここでおなじみのQ&Aコーナーを始めたいと思う。『ロマンシング サ・ガ』には、いままでのRPGにはなかった新しいアイデアが満載なので、このコーナーの担当者としては、まずは取扱説明書を熟読することをおすすめする。はっきり言って、何の予備知識もなしではプレーできないでしょうな。

**Q 仲間ができてからは、戦闘ごとにキャラの位置が変わってしまう。前衛にいたり、後衛にいたり。いったいなぜ？**

A キミはシフでゲームを始めたんじゃないかな？ それともアイシャで始めて、1回も死なないでガレサステップから脱出したの？ どっちにしても、最初に仲間なしで戦っていると、仲間ができてからの戦闘がとても複雑に思えちゃうよね。このゲームは、敵とどのように接触したかで、キャラの配列が変わるようになっているのだ。接触方向には要注意!!


⬅くっ、こんな当たりかたをするとツラいんだよなあ。

**Q 町の外に出たとたん、フィールド画面がマップ画面になってしまった。いったいどうしたらいいの？**

A ええい、だから言っとるではないか!! 何の予備知識もなしでこのゲームをプレーすることはできんと。いま現在、キミのキャラクターはこのマップ画面に表示されている場所にしか移動できないのだ。赤文字で表示されているのがいまいる場所。✚ボタンで移動したい場所の地名が赤文字になるようにし、Aボタンで決定。これだけで目的地に着けるぞ。


⬅いまはパイレーツコーストにしか行けないのね。

**Q 武器、防具、術法。何を買うにもお金がいるのでいつも貧乏です。まずは何から買っていったらいいのかな？**

A ふむ。確かにこのゲーム、お金があり余って困るということはないよな。そこで、ファミ通編集部の意見ですが、これはもう、武器から買っていったほうがよろしい。術法は使用回数に限度があるため、熟練度を上げるためには何度も宿に足を運ばねばならないし、防具は魔法攻撃に対する抵抗力がないからだ。買い込む武器は、思いっきり高級なのがいいぞ。



⬅HP回復にはきずぐすり。たくさん用意しておこう。

**Q フィールド画面でうろうろしているモンスターと、実際に戦うモンスターとの間にはどんな関係があるの？**

A このゲームのモンスターたちは、何種類かの系統にわかれている。系統の同じモンスターはフィールド上は同じグラフィックで表わされるので、戦闘画面に入るまではどのモンスターと戦うのかはわからない。また、種類の違う複数のモンスターが登場する場合、先頭のモンスターの系統のグラフィックが表示されるのだが、後ろの敵はまったく予測不可能だ。


⬅鳥系のモンスターは、みんな羽をもっているぞ。

**Q 6人パーティーのときはどんなフォーメーションがいいんだろう？ 編集部の人たちはどうしてますか？**

A ズバリ、ファミ通編集部のおすすめは、前2列に6人全員を集結させる3-3-0のフォーメーション。このフォーメーションで前列左右、中列左右の四隅に強力な攻撃系キャラクターを配置し、残った2ヵ所のキャラクターには槍系の武器を装備させる。これで、敵に前後左右のどこから接触しても、最初のターンから4人が攻撃することができるぞ。ただ、アイシャで始めた人は3-1-2のほうがいいかな。L、Rボタンを活用したカニ歩きで、なるべく敵には前から接触するようにすることも忘れずにね。

3-3-0


⬅問題は、四隅に配置する強力なキャラがいるかどうかだな。

3-1-2


➡こうして守ってやっても、術法攻撃を受ければイチコロ……。

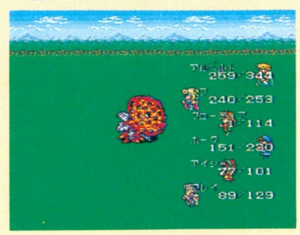
前


⬆いくら全方向対応型とはいっても、なるべくこの方向から敵に接触したいところだ。

後


⬆敵に後ろから接触されても、全員中列より前にいるというのがいいところなのだ。

左

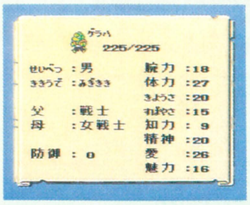

⬆さすがに、前後から接触されるよりは分が悪くなっている。後列は必殺技を使うか？

右


⬆右中列のキャラがひ弱なときは、この方向からの接触は極力さけるべし!!

**Q** サブキャラとはいつか別れなければならないとか。やっぱり、メインキャラ重視のパーティーのほうがいいの？

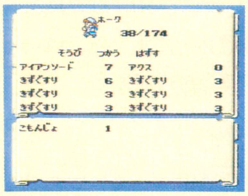
**A** 最終的にはメインキャラの8人のなかからパーティーの6人を選ぶことになるんだから、メインキャラが仲間になったら、サブキャラはさっさと外しちゃうのがいいかもね。でも、弱そうなジャミルやアイシャはハナから無視して、ほかの6人でパーティーが組めるようになるまでは、ゲラ＝ハのような攻撃力のあるサブキャラを入れておくという手もあるぞ。



⬆ゲラ＝ハとも、いつかは別れの日がくるのか……。

**Q** しまった！ 誤って長年愛用してきたレイピアをはずしてしまった。いったいどうすればいいんだっ!?

**A** どうしようもありません。前回セーブしたところからやり直しです。ご存じのように、武器を装備からはずすと、その武器の熟練度は0に戻ってしまいます。こんな悲しい過ちを犯さないためにも、はずすというコマンドは使わないのが一番。このゲームは、武器を同時に8つまで装備できるので、はずす必要はまったくなし。きずぐすりは1ヵ所にまとめようね。

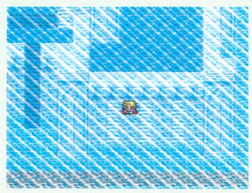


⬆じつは、こんなにスペースが余っているんですよ。

**Q** フリーシナリオシステムでつまっちゃうことはないの？ どんなムチャな選択をしても大丈夫なのかなあ？

**A** このゲームでは、クリアーしなければ先に進めないようなイベントの場合、選択のチャンスが何回も与えられるので、そんなに心配することはないぞ。また、つまってしまったら、しばらくブラブラするのもひとつの手。なぜなら、このゲームでは、主人公のなにげない行動が新しいイベントを引きおこすきっかけとなることが珍しくないからだ。

## 困ったらブラブラ


⬆バルハランドの湖の氷もそのうち融けるかも。

## アルベルトがいるぞ



⬆難破した船に乗っているアルベルト。無視して進むと……。

## 今度は外を歩いてるぞ


⬆南の洞窟の悪魔を倒して帰ってくると、外をうろついているぞ。

## 連れて帰ってやるか

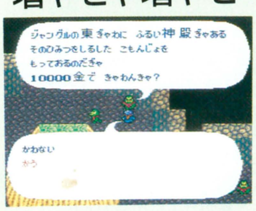


⬆シフは、アルベルトを仲間にしないとストーリーが進まないのだ。

**Q** なぜだ？ 金が9999から増えないぞ。値段が10000金以上のアイテムはどうして買えばいいのだ？

**A** そうなんだよね。モンスターを倒して、〝○○金手に入れた〟というメッセージが表示されても、なぜか9999金からお金は増えないのだ。まったく困ったものだ。でも、じつは、このハマリ状態から抜け出す方法があるのだ。何でもいいから持っているものを売っちゃえば、10000金が1ジュエルに換金されるのだ。こうなれば、また戦闘で金を増やすことができるぞ。

## 増やせや増やせ



⬆これで1万金を超えるアイテムも買えるぞ。

## お金が増えない!!



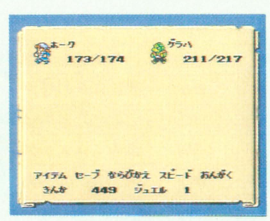
⬆現在の持ち金は9999。これ以上はいくら敵を倒しても増えない。

## とっとと売っぱらえ



⬆そこで、このきずぐすりを道具屋に売り払っちゃうのだ。

## 見事に1万金突破!!



⬆持ち金が449になっちまった。でも、ジュエルを持っているのだ。

**Q** ホークで始めたんですけど、集会で「ブッチャーばんざい！」を選ぶと何もできなくなりました。どうにかして!!

**A** 自分の信念にのみ従って生きる、誇り高き海賊キャプテンホークが、ブッチャーごときの言いなりになるとは！ そんなキミは一生ブッチャーの下で飼い殺しにされてしまえ！ と言いたいところだが、そうもいくまい。じつは、いったんサンゴ海に出て再び集会所に戻ると、キミは裏切り者に仕立て上げられているのだ。こんなストーリー展開は情けないぜ。



⬆ぬれぎぬだと言い張っても、誰も信じてくれないぞ。

**Q** イスマス城の、アルベルトとディアナの寝室の間にある部屋に入ることができないのですが、どうして？

**A** じつは、この部屋は、ルドルフ公夫妻の寝室なのだ。城主の嫡男といえども、みだりに親の寝室に入ることは許されないはず。というわけで、ゲーム開始当初はこの部屋に入ることはできない。しかし、イスマス城がモンスターの大群に滅ぼされたあとに、廃墟となった城に入ると、3つの寝室の扉がすべて壊れていて、この部屋にも入れるようになっているぞ。

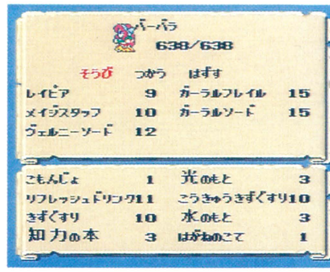


⬆本棚にはルドルフ公の日記がある。読んでみよう。

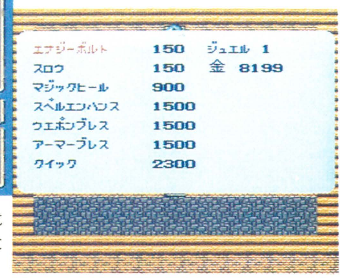
# 術法、武器、防具、道具の完全リストを公表だ

このゲームは、ひとりのキャラクターが一度に持てるアイテムがとても多い。武器が８種類。防具が７種類。術法にいたっては、５種類の属性をそれぞれ８種類ずつ、合計40種類もの術法を同時に所有できるのだ。もちろんその数に比例して、お店で買うことができるアイテムもたくさんある。あまりにアイテムの数が多すぎて、どれとどれを買ってだれに装備させようか迷っちゃうくらいだ。

そこで役に立つのが、この術法、武器、防具、道具のリスト。それぞれの特徴をよく理解して、効率よく買い物をしよう。買いたいアイテムを決めて、そのアイテムを買うためにお金をためる。そんな使い方をすれば、戦闘にも気合が入るってもんだ。




⬆どのキャラクターでもすべての術法、武器、防具を装備できるのがこのゲームの大きな特徴。プレーヤーの好き放題なのだ。




⬇術法、武器、防具を購入するときには、それぞれのアイテムの効果を説明してくれるのがうれしい。ちゃんと耳を傾けようね。

## 術　法

術法は全部で10種類の系統に分けられる。そのうち闇の術法と邪気の術法は、敵のキャラクターしか使うことができない。残り８系統の術法は、だれでも覚えることができるぞ。

### 火の術法

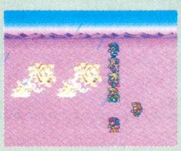
火をつかさどる術法。ファイアウェポンとセルフバーニング以外は、すべて攻撃系の術法であるということが特徴だ。とにかくガンガン攻めまくりたい人は、この術法がおススメだ。水の術法と同時に所有することができない。



| 術法名 | 対象 | 値段 | 効果 |
|---|---|---|---|
| ヘルファイア | 敵ひとり | 150 | 地面から火柱を吹き出させて、敵にダメージを与える。 |
| ファイアウエポン | 味方ひとり | 250 | 武器に炎の属性を与え、炎に弱いモンスターへの攻撃が強力になる。 |
| セルフバーニング | 自分 | 600 | 炎のバリアを出現させ、攻撃してきた敵にダメージを与える。 |
| ファイアボール | 敵全員 | 600 | 天から呼び寄せた火の玉を爆発させて、敵にダメージを与える。 |
| エレメンタル | 自分 | 2300 | 火のエレメンタルを召喚して闘わせる。火の術法を使いこなす。 |
| ファイアウォール | 敵一部 | 3700 | 炎の壁を呼び寄せて、同じ列にいる敵にダメージを与える。 |
| 火の鳥 | 敵全員 | 5800 | 火の鳥が飛びまわり、すべての敵にダメージを与える。 |
| やきつくす | 敵ひとり | ——— | 激しい炎を出現させ、敵を焼きつくす。一撃必殺の術法。 |

### 水の術法

水をつかさどる術法。火の術法とは対照的に、回復系の術法が中心となっているのが特徴だ。冒険になくてはならない術法ではあるが、攻撃系術法のかなめとなる火の術法と同時に所有することができないのが痛いところ。



| 術法名 | 対象 | 値段 | 効果 |
|---|---|---|---|
| いやしの水 | 味方ひとり | 150 | 生命力のこもった水を呼び寄せて、ＨＰを少しだけ回復する。 |
| 力の水 | 味方ひとり | 150 | 力の源となる水を呼び寄せて、攻撃力をアップさせる。 |
| レインコール | 敵全員 | 250 | 集中豪雨を降らせて、水に弱い敵にダメージを与える。 |
| どくけしの水 | 味方ひとり | 250 | 眠り、毒、マヒ、目つぶしの状態を、正常な状態に回復する。 |
| ウォーターガン | 敵ひとり | 400 | 指先からひとすじの激しい水を吹き出し、ダメージを与える。 |
| あぶらじごく | 敵全員 | 900 | 粘りけの強い油を広範囲に吹きつけて、敵の動きをにぶらせる。 |
| エレメンタル | 自分 | 2300 | 水のエレメンタルを召喚して闘わせる。水の術法を使いこなす。 |
| うずしお | 敵全員 | 5800 | 渦潮を空中に出現させ、激しい水の流れで敵にダメージを与える。 |

### 土の術法

大地をつかさどる術法。攻撃系、攻撃補助系、回復系と、ひと通りのものはそろっているのが特徴だ。とくにアースハンドは敵全員にダメージを与える強力な術法として重宝するぞ。風の術法と同時に所有することができない。



| 術法名 | 対象 | 値段 | 効果 |
|---|---|---|---|
| ダイヤモンドスピア | 敵ひとり | 150 | ダイヤモンド製の槍を作りだし、敵に投げつけてダメージを与える。 |
| カモフラージュ | 自分 | 150 | 地面の色や模様などにまぎれて姿をくらます。回避率がアップ。 |
| アースハンド | 敵全員 | 600 | 地面から手を出現させて、敵の足をつかむ。敵の動きがにぶくなる。 |
| ダイヤモンドウエポン | 味方ひとり | 1500 | 武器をダイヤモンド製に変化させ、攻撃力をアップさせる。 |
| ダイヤモンドアーマー | 味方ひとり | 1500 | 防具をダイヤモンド製に変化させ、防御力をアップさせる。 |
| アースヒール | 自分 | 2300 | 地中に存在する生命力を体に吸い取り、ＨＰを回復させる。 |
| エレメンタル | 自分 | 2300 | 土のエレメンタルを召喚して闘わせる。土の術法を使いこなす。 |
| ストーンスタチュー | 敵ひとり | ——— | 敵を地面と同化させて、石に変えてしまう。一撃必殺の術法。 |

### 風の術法

風をつかさどる術法。冷たい風を呼び起こしてダメージを与える、攻撃系の術法が多いのが特徴だ。火の術法と合わせ持てば、どんな敵に出会っても臆することはないだろう。土の術法と同時に所有することができない。



| 術法名 | 対象 | 値段 | 効果 |
|---|---|---|---|
| アイスジャベリン | 敵ひとり | 150 | 氷でできたの槍を作りだし、敵に投げつけてダメージを与える。 |
| コールドウエポン | 味方ひとり | 250 | 武器に氷の属性を与え、氷に弱いモンスターへの攻撃が強力になる。 |
| ウインドバリア | 味方ひとり | 600 | 風のバリアを出現させ、回避率をアップさせる。 |
| エレメンタル | 自分 | 2300 | 風のエレメンタルを召喚して闘わせる。風の術法を使いこなす。 |
| ライトニング | 敵一部 | 3700 | 敵の頭上に稲妻を呼び起こして、ダメージを与える。 |
| ブラッドフローズ | 敵ひとり | 5800 | 敵の血液を瞬間的に凍らせて、死に追いやる。一撃必殺の術法。 |
| ふぶき | 敵全員 | 9200 | 広範囲に吹雪を呼び起こして、敵にダメージを与える。 |
| シムラクラム | 味方ひとり | ——— | 仲間の代わりに雪だるまに闘わせる。能力はもとの仲間と同じ。 |

## 光の術法

光をつかさどる術法。この術法も攻撃系、攻撃補助系、回復系とバランスよくそろっているのが特徴だ。攻撃系の術法は、闇の術法を使いこなす敵に大きなダメージを与える。金と暇があるなら、パーティー全員に持たせよう。



| 術法名 | 対象 | 値段 | 効果 |
|---|---|---|---|
| スターファイア | 敵ひとり | 150 | 光を一点に集中させて、その熱で敵にダメージを与える。 |
| ライト | 全体 | 250 | 光を呼び寄せ、まわりを明るくする。プレーヤーが有利になる。 |
| フラッシュ | 敵全員 | 400 | 激しい光を当てて、敵を目つぶしする。命中率、回避率をダウン。 |
| インビジ | 味方全員 | 1500 | 体が透明になり、姿が見えなくなる。回避率がアップ。 |
| ヒールライト | 味方ひとり | 1500 | 生命力のこもった光が体を包み込み、HPを回復する。 |
| スターライトウォール | 敵一部 | 3700 | 光の壁を呼び寄せて、同じ列にいる敵にダメージを与える。 |
| スターライトウェブ | 敵全員 | 5800 | 光の網を出現させ、敵に投げつてダメージを与える。 |
| スターソード | 自分 | 9200 | 聖なる光の剣を出現させ、それを使って闘うことができる。 |

## 気の術法

体内から発せられる気をつかさどる術法だ。レベルの低いうちは、自分に対しての攻撃補助系しか使えないのが特徴。おざなりにしがちだが、邪気の術法を使いこなす敵に対して必要な術法である。しっかり覚えておこう。



| 術法名 | 対象 | 値段 | 効果 |
|---|---|---|---|
| 腕力法 | 自分 | 150 | 腕力を一時的に高める。武器を使った攻撃の威力がアップ。 |
| 夢想法 | 自分 | 150 | 精神力を一時的に高める。術法の攻撃の威力がアップ。 |
| 精神法 | 自分 | 150 | 精神を集中させて、敵の攻撃を予知することができるようになる。 |
| 防御法 | 自分 | 150 | 防御力を一時的に高める。敵の攻撃に対して打たれ強くなる。 |
| 破邪法 | 敵ひとり | 600 | アンデッド系のモンスターを消滅させる。一撃必殺の術法。 |
| 精神波 | 敵全員 | 900 | 敵の精神を直接攻撃して混乱させる。成功すれば敵がマヒする。 |
| 生命波 | 味方ひとり | 900 | 生命力のこもった気を呼び寄せて、HPを回復させる。 |
| 気功砲 | 敵ひとり | ――― | 一点に集中させた気を解き放ち、敵に大きなダメージを与える。 |

## 幻の術法

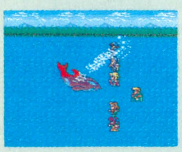
幻をつかさどる術法。敵を惑わせる攻撃補助系が中心となっているのが特徴だ。魔の術法と同時に所有することができないのだが、魔の術法もやはり攻撃補助系の術法が多い。ここはお好みで、どちらかを選ぶのがよいだろう。



| 術法名 | 対象 | 値段 | 効果 |
|---|---|---|---|
| 火幻術 | 敵ひとり | 150 | 幻の炎を出現させ、敵に投げつけてダメージを与える。 |
| 破幻術 | 敵全員 | 150 | 敵の作り出した幻を消し去り、闘いを有利に展開する。 |
| 睡夢術 | 敵全員 | 900 | 敵を眠らせて夢の世界に導く。眠りについた敵はなにもできない。 |
| 幻霧術 | 敵全員 | 900 | 幻の霧を出現させて、敵を目つぶしする。命中率、回避率がダウン。 |
| 幻影魅力術 | 敵一部 | 1500 | 敵を誘惑して心を引きつける。敵は仲間を裏切って相打ちを始める。 |
| 幻体戦士術 | 自分 | 2300 | 幻の自分を出現させて、代わりに闘わせる。能力は自分と同じ。 |
| 雷幻術 | 敵全員 | 3700 | 敵の頭上に幻の稲妻を出現させて、ダメージを与える。 |
| 竜幻術 | 味方全員 | ――― | 幻の竜のモンスターを出現させ、味方全員の代わりに闘わせる。 |

## 魔の術法

魔の力をつかさどる術法。同時に所有することができない幻の術法と同じく、攻撃補助系の術法が多いのが特徴だ。ただし、攻撃力や防御力、す速さを高めるなど、味方に対して効果のある補助系術法が中心となっている。



| 術法名 | 対象 | 値段 | 効果 |
|---|---|---|---|
| エナジーボルト | 敵ひとり | 150 | 高エネルギーの電光を敵に投げつけて、ダメージを与える。 |
| スロウ | 敵ひとり | 150 | 時間の流れを変化させて、敵の動きをにぶくさせる。 |
| マジックヒール | 味方ひとり | 900 | 魔の力を使って、生命力を味方に吹き込む。HPが回復する。 |
| スペルエンハンス | 味方ひとり | 1500 | 術法をパワーアップさせて、すべての術法の効果を高める。 |
| ウエポンブレス | 味方ひとり | 1500 | 武器に魔の属性を与えて、一時的に攻撃力をアップさせる。 |
| アーマーブレス | 味方ひとり | 1500 | 防具に魔の属性を与えて、一時的に防御力をアップさせる。 |
| クイック | 味方ひとり | 2300 | 時間の流れを変化させて、味方がす速く動けるようになる。 |
| エナジーストーム | 敵全員 | ――― | 高エネルギーの嵐を出現させて、その力で敵にダメージを与える。 |

## 闇の術法

闇の力をつかさどる術法。敵のキャラクターしか使うことができないのが大きな特徴だ。先人の言葉に「敵を知り己を知れば、百戦危うからず」というものがある。敵の術法を知れば、闘いを有利に展開することができるはずだ。



| 術法名 | 対象 | 値段 | 効果 |
|---|---|---|---|
| 影しばり | 敵ひとり | ――― | 影を操り動きを止める。成功すると動けなくなる。 |
| ダークネス | 全体 | ――― | 闇を呼び寄せ、まわりを暗くする。モンスターが有利になる。 |
| ホラー | 敵ひとり | ――― | 強烈な恐怖を与えて、不可解な行動をとらせる。 |
| ブラックファイア | 敵ひとり | ――― | 黒い闇の炎を呼び寄せ、敵に投げつけてダメージを与える。 |
| ダークウォール | 敵一部 | ――― | 闇の壁を寄び寄せて、同じ列にいる敵にダメージを与える。 |
| ブラックファイア | 敵ひとり | ――― | 暗黒の玉を敵に向かって放つ。その玉に触れると気絶してしまう。 |
| ダークウェブ | 敵全員 | ――― | 闇の網を出現させ、敵に投げつけてダメージを与える。 |
| ダークソード | 自分 | ――― | 闇の剣を出現させ、それを使って闘うことができる。 |

## 邪気の術法

悪のモンスターから発せられる邪気をつかさどる術法だ。もちろん、闇の術法と同じく、敵のキャラクターしか使うことができないのが特徴である。どれも恐ろしい術法なので、邪気の術法を使う敵との戦闘は十分に注意しよう。



| 術法名 | 対象 | 値段 | 効果 |
|---|---|---|---|
| ポイズンガス | 敵全員 | ――― | 広範囲に毒ガスを発生させて、敵にダメージを与える。 |
| インジャリー | 敵ひとり | ――― | 敵の傷を悪化させる。成功すると1ターンごとにダメージを与える。 |
| アゴニイ | 敵全員 | ――― | 激しい痛みを与えて、ショックで敵を動けなくする。 |
| イーブルスピリット | 敵ひとり | ――― | 闇の世界から悪霊を呼び出して、敵に取りつかせる。 |
| ライフドレイン | 敵ひとり | ――― | 敵からHPを奪う。奪ったHPは自分のHPに加えられる。 |
| ウイークネス | 敵ひとり | ――― | 敵のすべての能力値を一時的に半分にする。 |
| アニメート | 敵ひとり | ――― | 敵を気絶させて、その敵を自由自在に操ることができる。 |
| デスハンド | 敵ひとり | ――― | 敵の体を強力な力で締めつけて動きを封じ、ダメージを与える。 |

# 武器

武器は7つの系列に分類される。熟練度を上げると必殺技を覚えるが、同じ系列の武器はある程度同じ必殺技を習得する場合が多い。ここでは各系列の必殺技を4つずつ紹介しよう。

## 細剣

細剣は文字通り、先の尖った細長い剣だ。フェンシングのように、尖った剣の先を敵に突き刺して使用する。攻撃は前列の敵に対してのみ有効。

細剣の代表ともいえるレイピアは、スタート直後に装備していることが多い。しかしあまり使えない武器なので、さっさと買い替えてしまおう。

### レイピア



| 攻撃 | 値段 |
|---|---|
| 6 | 90 |

### エストック



| 攻撃 | 値段 |
|---|---|
| 7 | 220 |

### ヴェルニーレイピア



| 攻撃 | 値段 |
|---|---|
| 9 | 1600 |

### 必殺技

**◇睡魔剣**
同じ列にいる敵全員にダメージを与えると同時に、魅惑して眠らせる。

**◇円舞剣**
武器を手にしたままグルグルと回り、同じ列にいる敵全員にダメージを与える。

**◇幻夢剣**
敵全員を夢の世界に誘惑する。誘惑に成功すれば、敵は動けなくなる。

**◇三星衝**
頭、体、下半身の3ヵ所の急所を突き、通常の3倍のダメージを与える。

## 両手剣

前列の敵に対して絶大な威力を発揮するのが両手剣だ。名前の示す通り両手を使用する剣なので、盾の効果がなくなってしまうのが辛いところ。

必殺技はダメージ大だが、前列の敵に対するものが中心となっている。中、後列のキャラクターには、ほかの武器を持たせるのが無難だろう。

### バスターソード



| 攻撃 | 値段 |
|---|---|
| 8 | 490 |

### グレイトソード



| 攻撃 | 値段 |
|---|---|
| 9 | 1330 |

### ヴェルニーソード



| 攻撃 | 値段 |
|---|---|
| 11 | 9690 |

### 必殺技

**◇ボーンクラッシュ**
ダメージを与えると同時に、敵の骨を打ち砕き、身動きができないようにする。

**◇二段切り**
1度の攻撃です速く2回切りつけ、通常の2倍のダメージを与える。

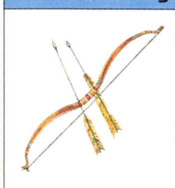
**◇地ばしり**
剣から振り下ろされた力が地面を走り、直線上の敵すべてにダメージを与える。

**◇燕返し**
敵の体にV字型の切り口を刻み込み、大きなダメージを与える。

## 弓

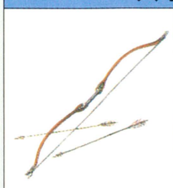
前列、中列、後列と、どこにいる敵に対しても攻撃ができるのが、弓系の大きな特徴だ。ただし、弓や大弓は攻撃力が低いのが難点。また熟練度が上がるまでは、命中率も低い。どうしても前列に配置したくない、HPの低いキャラクターに装備させて、ジックリと熟練度を上げよう。

### 弓



| 攻撃 | 値段 |
|---|---|
| 6 | 260 |

### 大弓



| 攻撃 | 値段 |
|---|---|
| 7 | 700 |

### ヴェルニーの弓



| 攻撃 | 値段 |
|---|---|
| 9 | 5170 |

### 必殺技

**◇影縫い**
同じ列にいる敵全員にダメージを与えると同時に、身動きができないようにする。

**◇二本射ち**
1度の攻撃です速く2本の矢を射て、通常の2倍のダメージを与える。

**◇貫きの矢**
敵を貫通する矢を放ち、直線上にいる敵すべてにダメージを与える。

**◇三本射ち**
1度の攻撃ですばやく3本の矢を射て、通常の3倍のダメージを与える。

## 斧

なんといっても、攻撃力が高いのが斧系の特徴だ。通常は前列の敵にしか攻撃できないが、必殺技を覚えれば中、後列の敵に対しても攻撃可能。

ただし、弓系と同じく装備したばかりのときは、命中率がかなり低い。熟練度が上がるまでは、空振り覚悟で攻撃させるようにしよう。

### アクス



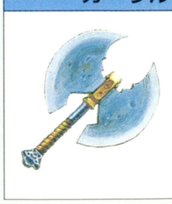
| 攻撃 | 値段 |
|---|---|
| 8 | 490 |

### バトルアクス



| 攻撃 | 値段 |
|---|---|
| 9 | 1330 |

### ガーラルアクス



| 攻撃 | 値段 |
|---|---|
| 11 | 9690 |

### 必殺技

**◇トマホーク**
敵に斧を投げつけて攻撃する。前列以外の敵にも攻撃することができる。

**◇旋風斬**
武器を振り回して攻撃し、同じ列にいる敵全員にダメージを与える。

**◇狂乱斬**
同じ列の敵すべてにダメージを与えると同時に、パニックにおとしいれる。

**◇大文字斬**
敵の体に大文字の切り口を刻み込み、通常の3倍のダメージを与える。

# 剣

前列の敵に対して効果のある武器。ある程度多くのダメージを与えることができ、しかも命中率が高いので、冒険全般にわたって使用頻度が高くなる武器でもある。とくにアイアンソードは、序盤戦で手に入れやすい武器のひとつ。両親の組み合わせによっては、初めから装備していることもあるくらいだ。その手軽さのわりに威力が高いので重宝するはず。必殺技も通常攻撃に負けず劣らず強力なものが多い。後方にいる敵に効果のあるものや敵全員に対して攻撃を行なう必殺技も多いので、中列以降のキャラクターに装備させても役に立つだろう。余裕があれば、槍系のほうがいいに決まっているけどね。アイスソードは同じ系列の武器なのだが、必殺技がほかの剣系の武器とはまったく異なるので注意が必要。レベルの低いほうから順に、ボーンクラッシュ、冷たい風、ふゆのあらし、冷凍剣の4つだ。通常攻撃も強力だが、これらの必殺技もダメージ大。早く手に入れて熟練度を上げ、すべての必殺技を覚えたいところだ。

### アイアンソード



| | |
|---|---|
| 攻撃 | 7 |
| 値段 | 180 |

### スチールソード



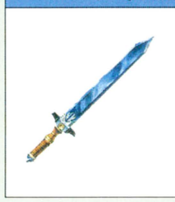
| | |
|---|---|
| 攻撃 | 8 |
| 値段 | 490 |

### ガーラルソード



| | |
|---|---|
| 攻撃 | 10 |
| 値段 | 3590 |

### アイスソード



| | |
|---|---|
| 攻撃 | 16 |
| 値段 | 50000 |

## 必殺技

**◇隼切り**
敵味方のなかで、まず最初に攻撃することができる。前列以外の敵にも攻撃可能。

**◇かまいたち**
剣を振るときに起こる風を利用して、同じ列にいる敵全員にダメージを与える。

**◇さくれつ剣**
同じ列にいる敵の体を裂き、以降1ターンごとにダメージを与え続ける。




**◇彗星剣**
天空から彗星を呼び寄せ、敵ひとりに通常の3倍のダメージを与える。

# 槍

槍系の武器は、ひとつ離れたところにいる敵にダメージを与えることができる。つまり、中列のキャラクターが装備すれば敵の前列に対して攻撃ができ、前列のキャラクターが装備すれば敵の前列と後列に対して攻撃することができるのだ。しかも、同じく遠隔攻撃のできる弓と違って命中率が高い。万能な武器として、どのキャラクターに装備させてもそれなりに使えるぞ。ただし、スピアとハルベルトに関しては、安かろう悪かろうの感が否めない。どうせ装備させるならガーラルスピア以上のものにしたいところ。というのもガーラルスピアには、敵の防御力に関係なく一定のダメージを与えるという、特殊な能力が備わっているからなのだ。いろんなことにお金がかかって辛いのはわかるけど、なんとかして手に入れたい武器のひとつだね。必殺技は、攻撃補助となる足払いから大きなダメージを与える三段突きまで、バラエティーに富んだものがそろっている。状況に応じて使い分ければ、いろいろな攻撃が可能だ。

### スピア



| | |
|---|---|
| 攻撃 | 7 |
| 値段 | 210 |

### ハルベルト



| | |
|---|---|
| 攻撃 | 8 |
| 値段 | 590 |

### ガーラルスピア



| | |
|---|---|
| 攻撃 | 10 |
| 値段 | 1600 |

### ウコムのほこ



| | |
|---|---|
| 攻撃 | 15 |
| 値段 | 4300 |

## 必殺技

**◇足払い**
敵の足を狙って攻撃し、ダメージを与えると同時に身動きができないようにする。

**◇二段突き**
1度の攻撃です速く2回突き、通常の2倍のダメージを与える。

**◇風ぐるま**
手にしている槍を高速で回転させて、同じ列にいる敵にダメージを与える。




**◇三段突き**
1度の攻撃です速く3回突き、通常の3倍のダメージを与える。

# フレイル

フレイルはほかの武器に比べて、地味な存在といえる。攻撃力、命中率はそこそこ。攻撃力に関しては、低いといったほうがよいくらいだ。攻撃範囲も前列のキャラクターが、前列の敵に対して攻撃できるだけ。フレイルじゃなきゃならない、という決定的な特徴がほとんどないのだ。

### メイス



| | |
|---|---|
| 攻撃 | 6 |
| 値段 | 90 |

### フレイル



| | |
|---|---|
| 攻撃 | 7 |
| 値段 | 220 |

### ガーラルフレイル



| | |
|---|---|
| 攻撃 | 9 |
| 値段 | 1600 |

## 必殺技

**◇スタンニングブロウ**
敵を殴りつけて、ダメージを与えると同時にマヒさせる。

**◇ダブルヒット**
1度の攻撃ですばやく2回殴り、通常の2倍のダメージを与える。

**◇三力破**
1度の攻撃です速く3回殴り、敵の力、器用さ、す速さを下げる。

**◇トリプルヒット**
1度の攻撃です速く3回殴り、通常の3倍のダメージを与える。

# 防具

防具は体の7ヵ所の部分に、それぞれひとつずつ装備することができる。人によって装備できない防具なんていうものはないから、なるべく防御力の高いものを装備させてあげよう。

## 頭

頭を保護する防具は、スッポリと頭を包み込む兜の形をしたものが多い。全般的に値段に対しての効果、いわゆるコストパフォーマンスがあまりよくないのが難点だ。下の表にあげたもの以外にも、防具として頭に装備することができるアイテムがあるらしい。

| 防具名 | 防御力 | 値段 |
|---|---|---|
| かわのぼうし | 1 | 50 |
| チェインヘルム | 2 | 250 |
| アイアンヘルム | 4 | 700 |
| スチールヘルム | 6 | 1400 |
| ヴェルニーヘルム | 8 | 2400 |
| ガーラルヘルム | 10 | 3700 |

## 腕

腕を保護する防具は、肘から指までの部分にあてがうタイプのものが主流だ。コストパフォーマンスは、頭用の防具よりもさらに劣る。値段のわりに効果が低いのだ。頭や体用の防具を手に入れて、それでもお金があまっているときにだけ買うとよいだろう。

| 防具名 | 防御力 | 値段 |
|---|---|---|
| レザーグローブ | 2 | 250 |
| くさりのこて | 3 | 700 |
| てつのこて | 4 | 1400 |
| はがねのこて | 5 | 2400 |
| ヴェルニーのこて | 6 | 3700 |
| ガーラルのこて | 8 | 5300 |

## 体

防具としてもっとも効果を発揮するのが体用の防具だ。上半身を完全に保護する鎧がこれにあたる。コストパフォーマンスに優れ、防御力の高いものが数多くそろっているのが特徴だ。序盤戦では、ほかの防具を無視してでも、効果の高い鎧を買うべきだろう。

| 防具名 | 防御力 | 値段 |
|---|---|---|
| ハードレザーアーマー | 2 | 84 |
| リングメイル | 4 | 160 |
| ブロンズアーマー | 6 | 440 |
| スケイルメイル | 8 | 900 |
| チェインメイル | 10 | 1500 |
| アイアンアーマー | 12 | 2300 |
| ベルニーアーマー | 15 | 4000 |
| スチールアーマー | 20 | 6000 |
| ガーラルアーマー | 25 | 9999 |

## 盾

盾はほかの防具と一線を画するものである。ほかの防具が防具力を上げるのに対して、盾は敵の攻撃をかわす回避率を上げる防具なのだ。回避に成功すればダメージをまったく受けないというのはうれしいが、盾がどれほど役に立っているのかは謎である。

| 防具名 | 防御力 | 値段 |
|---|---|---|
| アイアンシールド | ? | 800 |
| ヴェルニーシールド | ? | 1330 |

# 道具

道具はほかのアイテムと違い、パーティーの仲間全員の共有物として持ち歩くものだ。戦闘中に使用するためには、それぞれのキャラクターの武器として装備しておく必要があるぞ。

| 道具名 | 値段 | 効果 |
|---|---|---|
| きずぐすり | 30 | HPを50パーセント回復。 |
| こうきゅうきずぐすり | 250 | HPを75パーセント回復。 |
| さいこうのきずぐすり | 2000 | HPをMAXまで回復。 |
| せきかをとく | 100 | 石化の状態を元にもどす。 |
| ばんのうやく | 500 | あらゆる状態を元にもどす。 |
| リフレッシュドリンク | 3000 | ひとりのHP、MPを完全回復。 |
| マジカルシェルター | 5000 | 全員のHP、MPを完全回復。 |
| ガーディアンリング | 5000 | 装備すると防御力がアップ。 |

| 道具名 | 値段 | 効果 |
|---|---|---|
| 火のもと | 500 | 火の法力を完全回復させる。 |
| 水のもと | 500 | 水の法力を完全回復させる。 |
| 土のもと | 500 | 土の法力を完全回復させる。 |
| 風のもと | 500 | 風の法力を完全回復させる。 |
| 光のもと | 500 | 光の法力を完全回復させる。 |
| 気のもと | 500 | 気の法力を完全回復させる。 |
| 幻のもと | 500 | 幻の法力を完全回復させる。 |
| 魔のもと | 500 | 魔の法力を完全回復させる。 |

**次号は『ロマンシング サ・ガ』の危ない話が……**


SUPER Famicom
スーパーファミコン は任天堂の商標です。
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
SUPER ALESTE
スーパーファミコン用ゲームカセット
スーパーアレスタ
完成迫る!
4月発売予定
8M/予価:¥8,500
(税別)
空想が、現実になる。
西暦2048年
地球上に突如、閃めく謎の球体が出現した!
球体は、地球全体を壊滅状態におとしいれ
自らは中南米の密林上空で停止した。
地球の最新兵器『アレスタ部隊』をもってしても
この球体の前では、無力に等しかった。
しかし、撃墜された一機のアレスタ機に
正体不明の生命体が接触する。
アレスタを分解、修理する
この繊維体の正体は一体何か!?
そして地球の運命は…
第3ステージは、宇宙空間上に作られた敵の
プラントが戦闘の舞台となる。
圧縮・展開を繰り返す衛星群と、炎の行跡を
残して進む工作機械が、スーパーアレスタの
行く手をはばむ。
レーダー・サイトから炎のレーダーがスーパーアレスタを狙う。レーダーの放射前にサイトを破壊しないと、完全に周囲をふさがれてハサミうちになる危険がある。ステージのまだ最初だが気が抜けない。
工作機械と、その炎の行跡を効果的に破壊し消滅させるには、自機のまわりを巨大な砲丸が回転する武器「サークル」が有効。ステージ冒頭から慎重にパワー・アップしていけばレベル4まで上がるはずだ。
通路で結ばれた監視搭からは、炎の砲弾が発射される。敵の攻撃に備えて設置されたランチャーから、戦闘機が大群となって襲いかかる。子機がオプションでつく武器「スプライト」ですべてをたたこう。
発売元●東宝株映像事業部 〒100 東京都千代田区有楽町1-2-1
SUPER ALESTE ©1991 TOHO CO., LTD./COMPILE Illustration:NAOYUKI KATOH ©1991 TOHO CO., LTD.

MEDIA RINGS CORPORATION




# リアルが疾走する。

「ゼロヨンチャンプ」は、レーシング・ゲーム初のクラッチ設定でギアチェンジが可能。しかも実在の名車がズラリと登場して、臨場感抜群。憧れの車をチューンナップさせていく快感も味わえるぞ。さらにキャラクターが織りなすストーリー性の高いゲーム展開で興奮度100%。すべてが新しい、最上級の感動でいっぱいだ。RPG、SLG、AVGのオイシイとこをつめこんだ、おもしろパワー全開の超リアル・レーシングゲーム「ゼロヨンチャンプ」。こいつは買い！だ。






価格¥6,900(税別)

Zero4 Champ
ゼロヨンチャンプ

PC Engine

4M
バックアップメモリ
対応ソフト


株式会社 メディアリング

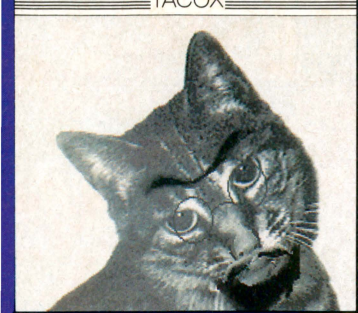



●〒107 東京都港区赤坂7-5-47 U&M赤坂ビル2階 TEL.03-3215-0877 FAX.03-3584-2410 ●テレホン・サービス：TEL.03-3589-6033



スーパーファミコン®は任天堂の商標です
LASER SOFT
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
スーパーファミコン参入第1弾!!
SUPER
ヴァリス
赤き月の乙女
'92年 春
[ヴァリス伝説]ここに極まる!!
スーパーヴァリス発売記念キャンペーン実施中!!
レーザーソフトでは、スーパーヴァリスの発売を記念して
総計1010名の皆様にオリジナルグッズが当たるキャンペーンを実施して
います。官製ハガキに住所、氏名、電話番号とこれからのヴァリスシリーズやレーザーソフト
に期待することを書いて、右下の応募券を添付のうえ下記の宛て先まで送って下さい。
A賞 スーパーヴァリス テレフォンカード 200名
B賞 スーパーヴァリス プロモーションビデオ 100名
C賞 スーパーヴァリス レポートパッド 700名
特賞 ヴァリスシリーズグッズコレクション 10名
〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル
レーザーソフト スーパーヴァリスキャンペーン係
〆切は4月末日(消印有効)です。
当選の発表は賞品の発送をもってかえさせて頂きます。
NAVIGATION
未来へ君と—レーザーソフト。
レーザーソフト
〒170東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル TEL.03-5394-5575 発売元 株式会社日本テレネット
スーパーヴァリス
応募券

TACOX



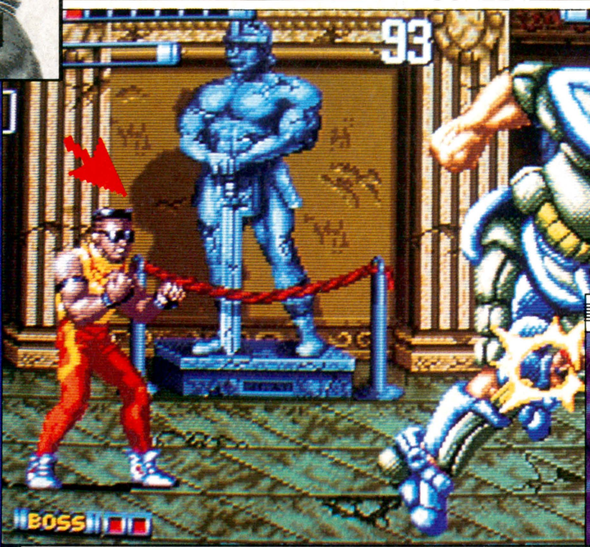
# MUTANT

壊れちゃったけどまあいいや、と思っていたら、部分的に壊れたものが溜って困った。パソコンのディスクドライブ、ウォークマン、ビデオデッキなど。S社製品が半数以上だ。

COMMENTS

関西の種馬SNKから登場の『ミューテーション・ネーション』は、日本全国の格闘技昇龍拳野郎が喜んじゃう格闘技アクションゲーム。プレーヤーはストリートファイトの達人。敵はバイオ改造された、いわゆるバイオノイド。人間対非人間の熾烈な闘いが、MVS筐体の中で繰り広げられる!! 必殺技あり怒濤の連射攻撃ありのナイスでゲロッピなイカしたヤツでござい。

MAIN SCREEN




TITLE




## ゲチョゲチョ野郎をブチのめせ!!

ゲームの目的は、マッドサイエンティストの野望を叩きのめすこと。ヤツが操るバイオノイドやらメカノイドやらをひねり潰していきましょー。

### 1Pと2Pが大活躍!!



⬆敵ももともとは人間だったのに。妻子もいただろうに。ローンもあったろうにねえ。

### STORY




20XX年。ある生物化学研究所が原因不明の爆発によって消滅した。しかし、それは極度に進歩したテクノロジーによって発展した巨大都市の中では些末的な事柄であり、人々の印象に残ることはなかった。

その事件後、ひとりの科学者がとある研究所を興し、研究に没頭し始めた。その研究は「人体改造における人類の新秩序」と名付けられ学会に発表されたが、非人道的であるため激しく非難され、彼は学会から除名された。しかし彼は研究を続けた。スラム街で。彼はスラムに住む人々を実験台として使ったのだ。雑然とした街に、異常な生物が繁殖し始めてしまったのだ!!

## 連射連射でゲロッピ野郎を昇天させろ!!

基本はパンチとキック。ほかにも、ボタンとレバー組み合わせやボタンの連射で、さまざまな技を繰り出すことができる。アイテムもあり。体力制。




⬅必殺技のアイテムや、必殺技の使用回数を増やすアイテムがある。敵を倒すとポロリと出現。



⬆敵が近くにいると殴る。遠くにいると蹴る。よ--するにケル・ナグールね。ボタン連射でダイナマイトな技も出る。

**連射攻撃の例**

Aボタン連射 レバー横

- •パンチ
- •パンチ
- •パンチ
- •横蹴り
- •エルボースマッシュ
- •回し蹴り
- •バク転キック

# 狂気の科学者の野望を阻止せよ!!





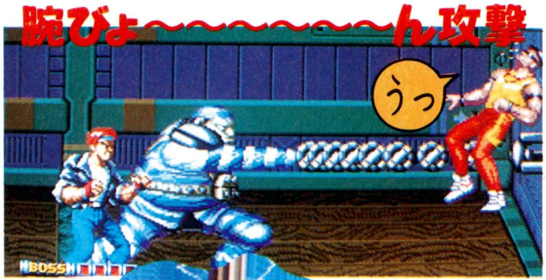

⬅1面のボスはお腹の中にお友達を内蔵しているのだ。お友達ごとせん滅してあげよう。




⬆もとダンサーのお兄さん。あ、巨乳だからお姉さんか。でも男の豊胸手術もあるらしいし。




⬆もとお水な商売(想像)のお姉様。ジュンときちゃいます。

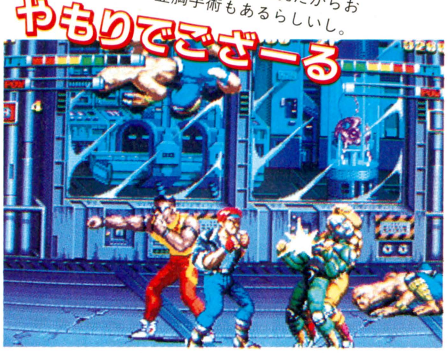









⬆敵はバイオノイドだけではない!! メカノイドだっていてまんがなナニワ金融道。こんなイカレポンチは納得も得心もさせてトばしたれ。なんのこっちゃ。




⬆ヤモリにされた男の気持ちは……涙。みんなマッドサイエンティストが悪いのだ。ヤモリ男のためにも戦おう!!




⬅甘い蜜が……じゃない香りが漂う夜の公園でもファイト。




⬅全6面。中にはこんなハデでグロテスクでオゲレツな敵もいる。芸者の帯も長いが、この道中も長い。

## 必殺技を使いましょう

6種類ある必殺技のうち、4種類はアイテムを取ることで権利発生。残り2種類は一年中使える(体力が少し減る)。いずれも攻撃ボタンを押し続け、パワーゲージが満タンになったところでボタンを離せば技が炸裂するぞ。強いぜ。これならママもオッケーさ。




⬆稲妻を呼び起こして敵にすげえダメージを与える。避雷針が欲しいところ。




⬆プレーヤー2のみ使える、体力を消費する必殺技。いつもより多く回す。

### COLUMN




マッドサイエンティストは私のあこがれ。小学1年生のころに書いた作文では「大工になりたい」と書いた私ですが、高校生のころは「マッドサイエンティストになりたい」と思ってました。やっぱ世界征服でしょう、フツー。『ミューテーション・ネーション』のマッドサイエンティストは、才能はあるけど商才がない。やっぱ金儲けでしょう。とりあえず研究所建ててダークな研究でボロ儲け、ほんで大企業の株を買い占める。手始めにIBMとかAT&Tとか。アスキーなんかハナクソボイ!! とか思ってたけど、いまはそのハナクソのアスキーに飼われています。やるな西和彦。マッドサイエンティストへの道は遠く、険しいのだ。

# PRESENTS

# 読者プレゼント

2月14日号の当選者は3月6日号(2月21日発売)で発表だ!

## ゲームソフト

### 1 イーハトーヴォ物語

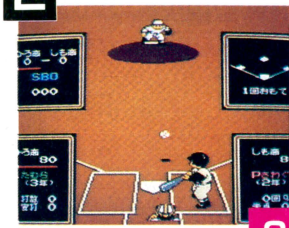


3名

ヘクト　スーパーファミコン

宮澤賢治の世界のなかを旅する、心の温まるRPG。賢治の残した7冊の手帳を集めるのが目的だ。

### 2 究極ハリキリ甲子園

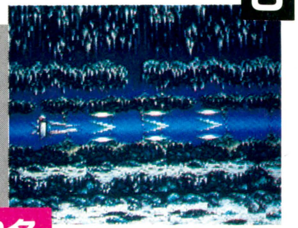



3名

タイトー　ファミコン

高校野球の臨場感がたっぷり味わえるぞ。

### 3 テラフォーミング



3名

ライトスタッフ　PCエンジン

有名デザイナーが参加しているシューティングゲームだ。

### 4 スプラッターハウス PART2




3名

ナムコ　メガドライブ

とってもこわーい横スクロールの本格的なアクションだぞ。

### 5 ペンタドラゴン



3名

やのまん　ゲームボーイ

8方向にスクロールするシューティング。謎解きもあるぞ。

## テレホンカード

### 6 西田ひかる

CASIO社製品のコマーシャルに出演しているひかるちゃん。愛らしい表情が、とてもステキなのだ。

ホワイト加刷




1名

### 7 千堂あきほ

健康的できれいな歯を見せているあきほちゃん。普段のイメージと違うね。




1名

ホワイト加刷

### 8 ボンバーマン




1名

ホワイト加刷

アイレムから出ているアーケード版も、ぜひ家庭用マシンで出してほしい。

### 9 らんま1/2

スーパーファミコン版の発売も決まった『らんま』。PCエンジンCD-ROM版も手がけたメサイヤが製作。

110-116772




5名

### 10 Cotton

CoCo、ribbonと数々のアイドルを生み出した乙女塾から誕生したCotton。有紀ちゃん、智美ちゃん、浩子ちゃんのかわいい3人組なのだ。




1名

ホワイト加刷

締切 2/6日

### 応募のきまり

官製はがきに応募券をはり、ほしいものの番号と名前、キミの住所と郵便番号、氏名、年齢、電話番号を書いてファミコン通信編集部FP係まで送ってください。なお、都合により、賞品の発送は当選発表後1～2ヵ月かかることがあります。あらかじめご了承ください。

応募券　外で元気に遊ぼう。　2月14日号

### 1/24号の当選者発表

#### ゲームソフト

●S・T・G
埼玉県　渡辺慎治
東京都　都築隆弘
和歌山県　中田和幸

●ネイビーブルー
東京都　石川浩一
神奈川県　小久保和代
山口県　高村　護

●ゲート・オブ・サンダー
山形県　細谷善春
群馬県　柏戸雅人
神奈川県　上村英樹

●アンビション・オブ・シーザーⅡ
和歌山県　山下博之
兵庫県　北向浩史
広島県　伊藤　哉

●ベリウスⅡ　復讐の邪神
栃木県　菅野尚哉
愛知県　坂井朋子
岡山県　金井佐平

#### テレホンカード

●ドラゴンスレイヤー
埼玉県　昼間清司

●マイクロワールド
東京都　坂本英和
神奈川県　吉田雅人
静岡県　内山昌良
愛知県　加藤　誠
滋賀県　山城豊浩
滋賀県　弓削裕行
大阪府　横前征史
兵庫県　善甫知香
広島県　三島真由美
香川県　金子旭輝

●新世紀GPXサイバーフォーミュラー
新潟県　何部英子
千葉県　黒岩義隆
大阪府　松本真一
三重県　柴田貴子
岡山県　奥昇一郎

●ドッジ弾平
広島県　新畑勝也

●高岡早紀
滋賀県　藤井康司

＊このプレゼントに入賞したかたは、この号のほかの懸賞に入賞できない場合があります。




# ガバスシステム

# GAVAS SYSTEM

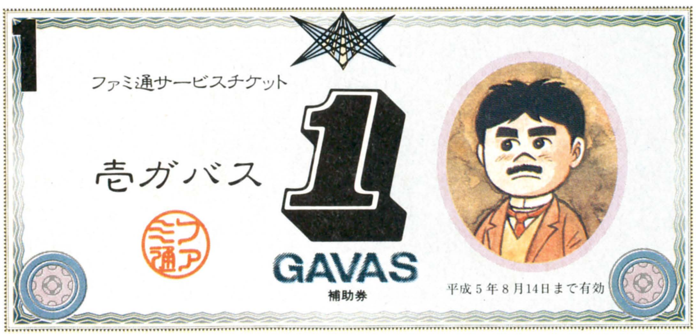
ガバスを集めるとアイテムがもらえるぞ。まずは下の補助券ガバスを集めよう。そして、キミの投稿がファミ通に採用されれば、金色の高額ガバスがもらえるのだ。応募するときは、キミの①住所②氏名③電話番号と、④ほしいガバスアイテムの番号と名前(ソフトの場合はソフト名も)、⑤同封したガバスの総額、それに、⑥クイズの答え(何月何日号のクイズか明記)を、わかりやすい字で書いて送ってね。

今週のクイズ(○の中に文字を入れよう)

**NECの携帯用ゲーム機は?**

**PCエンジン○GT**

1、2番のアイテムは、毎週抽選で20人に送ります。1800ガバス以上の表示のあるアイテムへの応募には、編集部から送られた金色のガバスが必要になります。補助券ガバスだけでの応募はできません。













※補助券ガバスを金色のガバスにとりかえることはできません。

※今週のクイズの応募の締切は1992年2月14日到着分まで!!

# ARCADE MANIAC
アーケードマニアック　第54回

1982 DATA EAST
## FISHING

文責：渋谷洋一
協力：二木康夫／斎藤　伸

## 動的魚釣り

『フィッシング』は'82年にデータイースト株式会社(DECO)から発表された、投げ釣りを題材にしたスポーツアクションゲームで、DCS(デコカセットシステム)専用ソフトとして発売された。

業界初の魚釣りのゲームは当時としても斬新であり、かつ衝撃的で、ゲームセンターを徘徊するプレーヤーの目をことごとく引いた。誰もが1コインは入れたくなるような、新鮮さがあったのだ。冗談っぽい題材にプレーヤーは心をほんの少しだけときめかせ、コインを投入した。

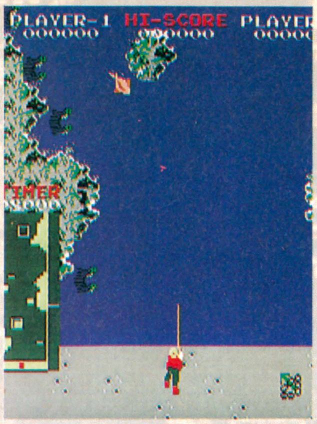
魚釣りといっても、釣糸を垂れて待つこと3時間……などという、ヘラブナ釣りのような辛抱強い川釣りではない。万一、そんなものがゲームセンターに出ていたらインカムがまるで上がらず、オペレーターの悩みの種になってしまうだろう。

舞台は岩場の多い海の沿岸で、プレーヤーは長靴をはいた釣り師。手には竿と投げ釣り用のリールがある。画面左端にフィールドを表示するレーダーがあり、そのレーダーの中にはポイントを示し上下するメーターがある。プレーヤーはこれを見て、魚が多く居そうなポイントに餌を釣針を投げ込む。

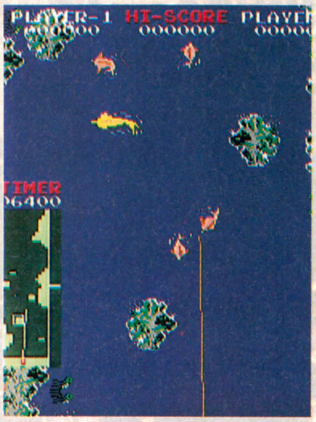
「ヒュォーッ」という効果音とともに画面がスクロールし、狙ったポイントに釣針が落ち込む。すると大小さまざまな魚が、それに寄ってくる。餌に食いつくまでそんなに時間はかからない。「パクッ!」魚が食いついた。プレーヤーはボタンを押して、リールを巻き、魚を引き寄せる。点在する岩などをうまくかわしながら、リールを巻いたり緩め戻したりして、魚を岸まで引き寄せなければならない。スコアは釣り上げた魚の重量に比例して増える。小さく軽い魚は釣り上げることは容易だが、得られるスコアが低く、餌に小さい魚が掛かると、プレーヤーはとてもガックリした。大きい魚はリールを巻いて手繰り寄せるのが非常に難しい。魚が大きい分、抵抗があり、すぐ速くリールを巻こうとするとグーッと大きく横に移動してしまい、岩に糸が引っ掛かり糸が切れてしまう。だがそのぶん釣り上げたときの感動はデカイ。

結果的には『フィッシング』はあまりヒットしなかった。それは、DCSという専用筐体の出荷台数に関係し、ロケーションに置かれる台数にも影響されるからだ。仮にゲームセンターに1台だけしかDCSが置かれてなければ、当時のDCSヒット作『ミッションX』、『プロテニス』を入れただろう。

自社で作品同士をバッティングさせる形になり、DCS計画は大きな成果は上げられなかったのだ。



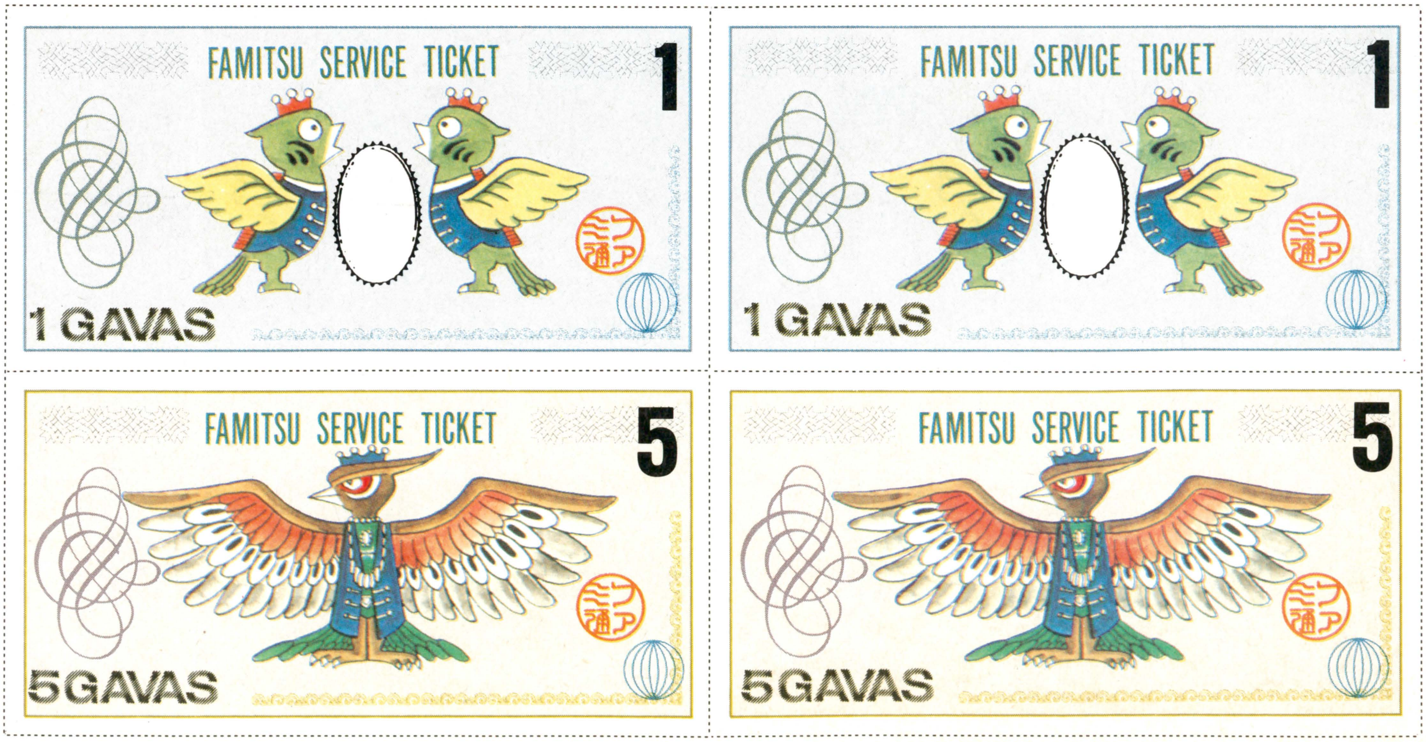
⬆魚は小さいのから大きいものまで、勝手気ままに泳いでいる。重量が軽く、スコアも低い小さい魚がかかるとガックリ。



⬆ボタンを押し、リールを巻く。岩やほかの魚を避けながら、右な左に糸を寄せ、リールを巻きつつ慎重に岸まで誘導する。



※補助券ガバスを金色のガバスに取りかえることはできません。






チップコラム

世界の怪奇事情



●地球誕生前のダイヤ　東大理学部はアフリカのザイールで、1辺がわずか数ミリ、不純物がかなり混じったダイヤを発見した。ところがこのダイヤを調べてみると、60億年前のものだという数値が出たのだ。地球誕生は、45億年前といわれているが、それより15億年も前のダイヤだということになる。もし、この数値が本当であれば、地球の誕生は45億年前であるという定説をくつがえすことになるかも。

チップコラム

世界の怪奇事情



●魔の五大湖　有数の工業地帯である北アメリカの五大湖は、バミューダ・トライアングルと並ぶ〝魔のゾーン〟なのだ。1975年に五大湖を航行中の巨大貨物船から遭難信号が発信された。ところが救助船のレーダーから突然消えてしまったのだ。その後、77年に湖底で船は発見されたが、船体はまるで大きなナイフで切断されたように、まっぷたつになっていた。またここでは幽霊船も多数目撃されていて住民たちからも恐れられている。






チップコラム

世界の怪奇事情



●死に立ちあった分身　1714年、アリエンゾという町でミサをする予定だったイタリアのリゴウリ卿は、突然気分が悪くなり倒れてしまった。5、6時間後意識を回復した彼は、おどろくべき話をした。「私はローマ教皇のベッドのそばから帰ってきました。教皇は亡くなられました」人々は笑って気にかけなかったが、その4日後にローマ教皇が亡くなったという知らせがあった。この事件は記録に残され、貴重な資料とされている。

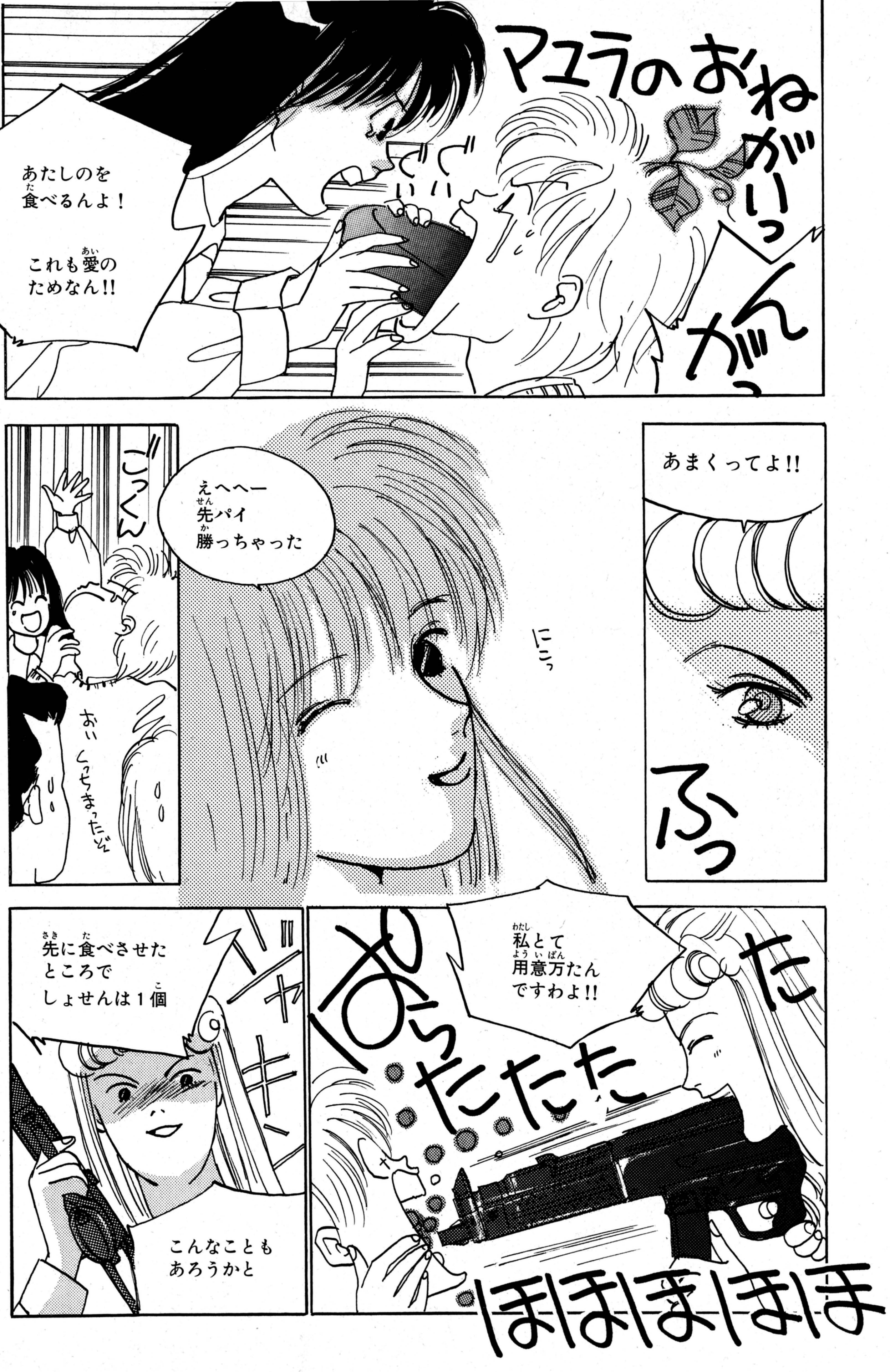
チップコラム

世界の怪奇事情




●行ってはいけない　アメリカ陸軍のマックゴーアン大尉は、1887年の1月、休暇で寄宿舎から帰ってきた子どもたちに、劇を見に連れて行くと約束をした。だがその当日になると、頭のなかで「劇場に行ってはいけない」となにかがささやいた。不安になった大尉は劇に行くのを中止した。するとその夜、劇場で305人もの死者を出す火災が起きたのだ。大尉は事件後、学者たちから質問されたが、買った切符が証拠として残っていた。






チップコラム

**世界の怪奇事情**



●大岩のたたり　1944年、イギリスのエセックス州のある交差点で、道路拡張工事のため、〝魔女の石〟と呼ばれる大岩をとり除いた。すると、とり除いたはずの大岩が村のあちこちに現われだしたのだ。そのうえ、教会の鐘が勝手に鳴りだしたり、30頭の羊と2頭の馬が野原で死骸になっていたりする事件も起きた。恐れた村人が、岩をもとにもどしてやっとおさまった。古い大岩は動かすなという話は、民話のなかだけではないようだ。

チップコラム

世界の怪奇事情



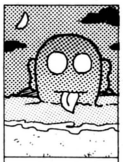
●異次元ボール　ライアル・ワトソンという学者が、あるイタリア人から、「娘が不思議なことをしはじめた」という話を聞いた。そこで行ってみると、少女がテニスボールで遊んでいた。ところが少女がボールを放り投げた瞬間、ポンと低い音がして黒いゴムっぽい物体に変わっていた。なんと少女は、手袋を引っくり返すように、ボールを裏返しにしてしまったのだ。まさにボールが、異次元に入ってもどってきたとしか思えない事件である。






チップコラム

世界の怪奇事情



●幽霊船と海坊主　鹿児島県の児玉元雄さんが、釣り仲間の音助さんと近くの島で釣りをしていた。すると突然大きな汽船が岸に近づき、ふたりの目の前の砂浜に乗りあげてしまった。ふたりがびっくりしていると、汽船は2分くらいで姿を消してしまった。気味が悪いので帰ろうと明かりを引きよせようとすると、大きな海坊主が後ろでふたりを見下ろしていた。ふたりは仰天して逃げ帰ったという。日本の海も不思議な事でいっぱいなのだ。

チップコラム
世界の怪奇事情

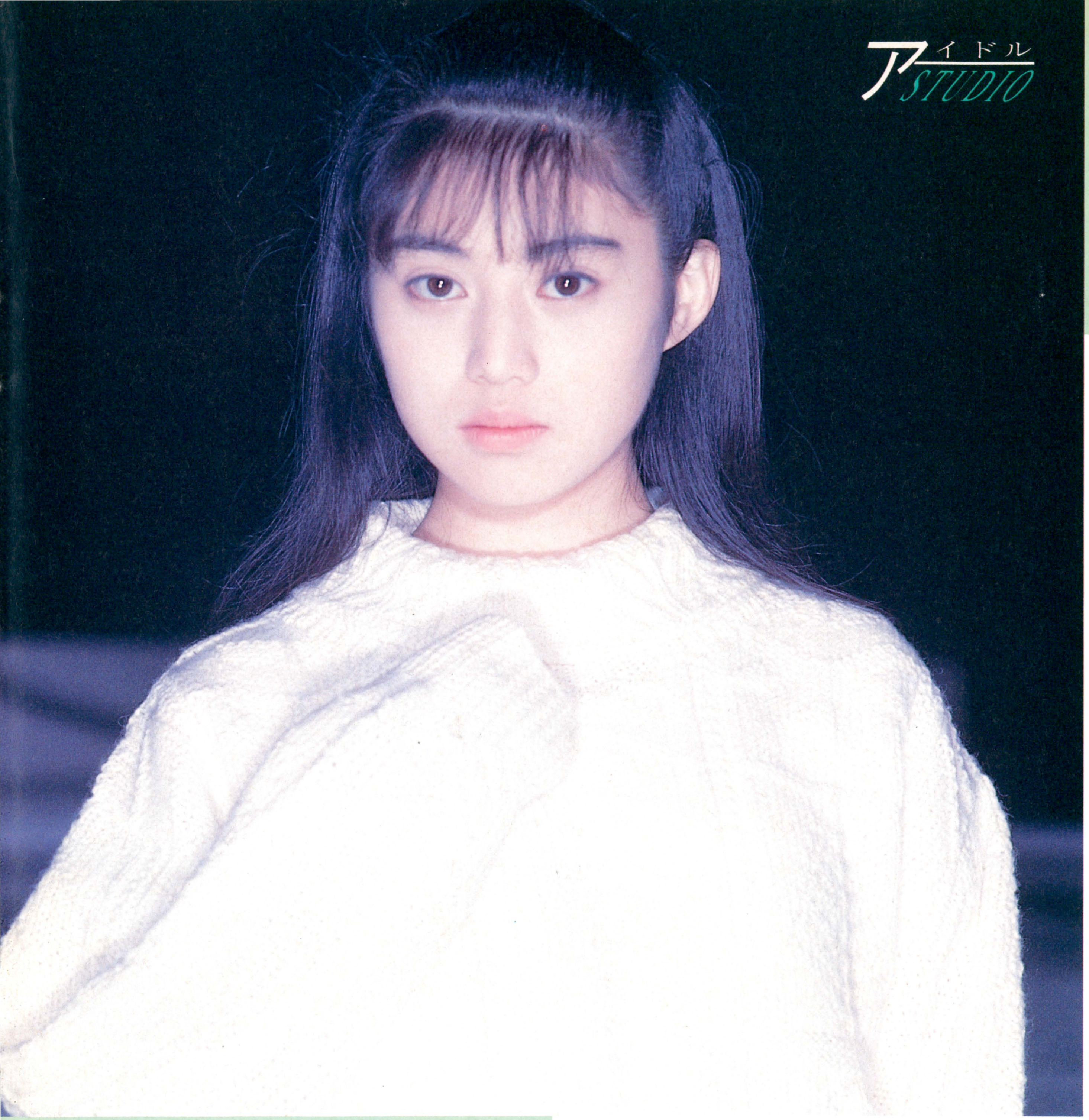
ズボッ

●不死身の男　ユーゴスラビア、サラエボの墓地で、埋葬寸前のスチューラーさんの遺体の上に、突然稲妻が落ちた。すると、3日前に死んだはずの彼は、苦しみ、もがきながら生き返ったのだ。そして人々が仰天しているなか、苦しげに呼吸をしてのどをかきむしると、30秒後に倒れ、ふたたび起きあがることはなかった。雷を受けてよみがえるという、まるでフランケンシュタインの怪物のような怪事件であった。

## ■食え！　愛のために食うのだモトハル!!




次回(2月14日発売)につづく

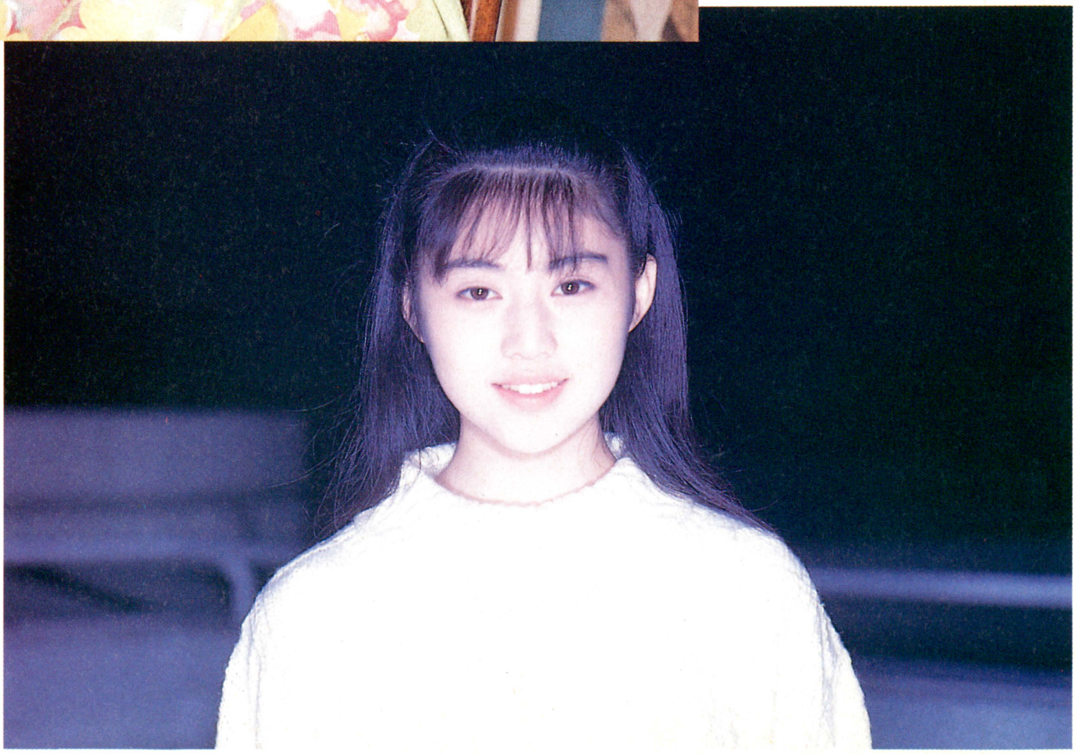


# 中村通代

撮影／中村誠作



チョコレートよりスイートな
キミのスマイルをプリーズ!!





――ビデオやドラマで女優として大活躍ですが、1月からはFM局でDJもしているんですね。
**通代**　はい。毎回、〝ウインタースポーツ〟とかって、なにかテーマが決まっていて、それについて自分で喋ることをまとめておくんです。
――作家がいるんじゃなくて?
**通代**　そうなんですよ(笑)。最初は苦労してしまいました(笑)。
――本音で話せちゃうわけですね。
**通代**　曲も自分で選ぶんですよ。
――ところでファミコンとかで遊ぶことはありますか?
**通代**　弟がファミ通読んでます。あたしもね、ファミコンやります。
――どんなゲームをしますか?
**通代**　『テトリス』とか『ドラクエ』なんかもやりました。このまえも写真集の撮影でバリ島に行ったんですけど、飛行機のなかでゲームボーイやってたんですよ(笑)。
――特技がスキーに水泳って聞いてたんで、スポーツギャルなのかなって思ってたんですけど、ファミコンもやるんですね(笑)。
**通代**　やります(笑)。
――最後に読者へひと言。
**通代**　このページを見て、ひとりでもあたしのこと気に入ってくれて、応援していただけるようになればうれしいなって思います。

●熱血ファンが急増中の通代ちゃん。彼女の生ボイスは、FM福井など8局ネットの『PRESS IN MY HEART』で聴けるぞ。
●写真集『Marionette』は、1月21日に発売されたばかり。3月21日には、通代ちゃん主演のオリジナルビデオ『聖少女仮面マルガリータ』がリリース。
●日本テレビ系で4月から放送開始のドラマでは、OL役にも挑戦してしまう通代ちゃんなのだ。

スタイリスト/片爪千香子　ヘアメイク/荒川ユキエ
●衣装協力/ベネトン(リンツ)　☎03・3476・3854

# アイドルウイークリー

## IDOL TV

### ドラマ『伊豆の踊子』茜ちゃんの艶姿だっ！



川端康成の名作『伊豆の踊子』がテレビドラマになって、ヒロインを小田茜ちゃんが演じるってのはみんな知ってるよね。思えば、初代の田中絹代をはじめ、あの山口百恵なんかも演じた大役も、今回の茜ちゃんで７代目。三村晴彦監督によると「ちょっと幼く見えますが、原作の歳は数え年14歳、いまの茜ちゃんの歳と同じなんです。むしろ今までのヒロインが歳をくっていたんですよ」とのことで、はまり役みたいだぞ。

茜ちゃん自身は「台本を読んですごく難しそうだなと思ったけど、監督さんが自然にやればいいと言ってくれました。あと、泣くシーンがうまくできなくて、悔しくて泣いちゃいました(？)」と語ってくれたのだ。オンエアは２月３日の夜９時からTBS系で。３月18日には歌手デビューもするし、今年は茜ちゃんの年になりそうだね！







⬆まだ13歳なのに、ふっと見せる表情がとても色っぽいのだ。
⬅もちろん踊るシーンもあるぞ。

## IDOL NEW FACE

### サランラップのような人のためにただ今花嫁修業にがんばってます!?

今回はTBS系土曜夜０時30分からの『三宅裕司の天下御免ね！』のMTT(視聴者からの電話を受ける、タレントの卵の人たち)のひとりとしてがんばってる、片山裕美ちゃんを直撃インタビューしてきたのだ。

――MTTのみんなとの仲はどう？

**片山**　いいところとか悪いところとか教えていただいたりとか、けっこう仲いいですね。

――テレカはどれくらい持ってるの？

**片山**　まだ、集めだしてから１年くらいなので、50枚くらいしかないです。

――そのほか最近こってることとかある？

**片山**　カラオケはよく行きますね。あと、そろそろ花嫁修行をしようかなって。ひととおりのものを作れるようになりたいな、と料理にこってますね。

――おっ、気になる発言。じゃあ、どんなタイプの男のコなら、料理を作ってあげる？

**片山**　サランラップのような人(笑)。私が勝手につけちゃったんですけど、私が野菜だとしたら、それを優しく包んでくれる人のこと。

――なるほどね。じゃあ芸能人でいうと？

**片山**　そうですね、吉田栄作さんとか、光ゲンジの山本淳一君とか。私が悪いことをしたときは叱ってくれて、あとは優しくしてくれる人がいればなあって思いますね。

――ところで、ファミコンとかするのかな？

**片山**　上京するまえは夢中でやってましたね。最近は新しいソフト買わないんで、古いのばかりやってます。そうそう、私パソコンの番組持ってるんですよ。フジサンケイグループのEYE-NETというところで自分の番組っていうかボード持ってます。ちゃんと、自分で打ってますので、そちらのほうもみなさんよろしくお願いしますね♡

――将来はどんなタレントを目指すの？

**片山**　自分を目標にされるような、マルチタレントになりたいです。上京したときは歌手で、と思ってたんですけど、今の時代は何でもこなせるタレントでないと生き残れないな、と思って。できれば、１日１回ブラウン管に出て、全国の方に見ていただきたいし、子供からお年寄りまで私の顔と名前を覚えてもらって、みんなに好かれるようなタレントを。

――裕美ちゃんならきっとできるよ！





●片山裕美(かたやま　ひろみ)
昭和49年４月５日広島県生まれ、18歳
身長：156センチ　体重：44キロ　血液型：Ｏ型
B80-W59-H83　くつのサイズ：23センチ
趣味：テレカ収集　スポーツ：テニス　特技：琴
ルックスも性格も◎の裕美ちゃん。今は週に１回ブラウン管で会えるだけだけど、来年にはふたつほどイベントに出演するらしいぞ。くわしいことがわかりしだい、教えるからね。インタビューにもあるとおり、息の長いタレントを目指すようだし、これからの活動に期待大！　なのだ。レターもよろしくね。
レターのあて先
〒160　東京都新宿区四谷4-28　大木戸ビル２Ｆ
㈱サンミュージックブレーン　片山裕美WF係

IDOL

# INFORMATION

4月からのNHK朝のテレビ小説『おんなは度胸』。主演はなんと、桜井幸子ちゃんだ！　春は近いぞ。

## 2/3 MON

**TV**

●志村けんの だいじょうぶだあ
ＣＸ系 夜8:00～8:54
出演：かとうれいこ 千堂あきほ

●あなただけ見えない
ＣＸ系 夜9:00～9:54
出演：かとうれいこ

**RADIO**

●中嶋美智代の 胸いっぱいの幸せ
山形放送ほか
夜11:30～11:40

●アイドル Cottonクラブ
北日本放送
夜11:40～11:50

## 2/4 TUE

**TV**

●笑っていいとも！
ＣＸ系 昼12:00～1:00
出演：森口博子

●ギミア・ぶれいく
ＴＢＳ系 夜9:00～9:54
出演：森口博子

●三枝の 愛ラブ爆笑クリニック
ＣＸ系 夜10:00～10:54
出演：山瀬まみ

●シンデレラＥＸＰ
ＡＮＢ系　夜0:30～0:55
出演：ribbon

**RADIO**

●HICK'S GARDEN
Tokyo FM 夜5:00～5:30
出演：西田ひかる

●のりピー・ 気ままにセンセーション
秋田放送ほか
夜10:00～10:30
出演：酒井法子

●Co Co・ 5カラットのロマンス
静岡放送ほか
夜0:10～0:40

## 2/5 WED

**TV**

●ポールポジション！ 愛しき人へ…
NTV系 夜10:00～10:52
出演：高岡早紀

●ＥＸテレビ
NTV系 夜11:50～0:50
出演：森口博子

●パンティ・パーティー
TBS系 夜1:40～3:00
出演：山瀬まみ

**RELEASE**

●西田ひかる
シングル『めぐりあい』（ポニーキャニオン）

●高橋由美子
シングル『いつか逢おうよ』（ビクター音楽産業）

## 2/6 THU

**TV**

●クイズ！年の差なんて
ＣＸ系 夜7:00～7:54
出演：森口博子

●ご存知！平成一番人気
ＴＢＳ系 夜8:00～8:54
出演：西田ひかる 山瀬まみ

**RADIO**

●中嶋美智代の ハートにくちづけ
福井放送ほか
夜9:00～9:30

●田村英里子の おちゃめランド
信越放送ほか
夜11:30～0:00

●千堂あきほの 真夜中ジャンクション
ＴＢＳラジオ
夜0:40～1:00

## 2/7 FRI

**TV**

●ミュージックパフェ
ＮＴＶ系　昼5:00～6:00
出演：高橋由美子 早坂好恵

●石坂・森口の くっきん夫婦
ＴＢＳ系 夜7:00～7:30
出演：森口博子

●極楽スタジアム
ＮＴＶ系 夜7:30～8:00
出演：高橋由美子

●クイズ ところ変われば!?
ＴＸ系 夜8:00～8:54
出演：山瀬まみ

**RADIO**

●マミカル・ ミステリー・アワー
ＴＢＳラジオ
夜9:00～9:30
出演：井上麻美

## 2/8 SAT

**TV**

●週刊スタミナ天国
ＣＸ系 昼1:00～2:55
出演：中嶋美智代 ribbon 堀川早苗

●鶴ちゃんのプッツン５
ＮＴＶ系 夜7:30～8:00
出演：西田ひかる 早坂好恵

●加トちゃんケンちゃん ごきげんテレビ
ＴＢＳ系 夜8:00～8:54
出演：千堂あきほ

●まじかる頭脳パワー！
ＮＴＶ系　夜8:00～8:54
出演：千堂あきほ

●クイズ！ タモリの音楽は世界だ
ＴＸ系 夜10:00～10:54
出演：森口博子

**RADIO**

●三浦理恵子・ あなただけのオルゴール
文化放送 夜7:45～7:55

## 2/9 SUN

**TV**

●うたう！　大龍宮城
ＣＸ系 昼9:00～9:30
出演：中山博子

●西田ひかるの 痛快人間伝
ＮＨＫ総合
昼10:00～10:44

●テレビ探偵団
ＴＢＳ系 夜7:30～8:00
出演：西田ひかる

●ララバイ刑事'91
ＡＮＢ系 夜9:00～9:54
出演：かとうれいこ

●ウイズミー
ＴＸ系 夜0:45～0:55
出演：細川ふみえ

**RADIO**

●中江有里・ 裸足のメモワール
ニッポン放送
夜9:30～10:00

●ハートにribbon
ニッポン放送
夜10:00～10:30

## RADIO 月～金オンエア

☆印は月～木オンエア

●高橋由美子の おしゃべり天使
文化放送
夜10:35～10:45

●千堂あきほの ときめきCrescendo
文化放送
夜11:00～11:10

●田村英里子の ビー・マイ・セルフ
東海ラジオ
夜11:20～11:30

●中嶋美智代の 胸いっぱいの幸せ
山形放送
夜11:30～11:40

☆CoCo・恋は大騒ぎ
ニッポン放送
夜11:50～0:00

●高岡早紀・ NOMORE TEARS
ニッポン放送
夜0:30～0:40

## SPOT LIGHT



### 西田ひかる

ＴＸの『パパと呼ばせて』も好評のひかるちゃん。番組の主題歌『めぐりあい』が、５日に発売されるぞ。今週の『びんびんハウス』や『加トケン』でも歌うよ！

### 3日から9日までのスケジュール

３日／西田ひかるの痛快人間伝　収録
４日／大相撲・特番（ゲスト）　ＮＨＫ総合
６日／西田ひかるの痛快人間伝　収録
７日／もぎたてバナナ大使（ゲスト）　TBS系
８日／雑誌取材
　鶴ちゃんのプッツン５　オンエア
　ＮＴＶ系
　加トちゃんケンちゃんごきげんテレビ
　ＴＢＳ系
９日／雑誌取材
　スーパージョッキー（ゲスト）　NTV系
　パパと呼ばせて　オンエア　ＴＸ系

## CM GIRLS 宮瀬亜希



### 大女優を目指してがんばりまーす！

今週のファミ通イチオシは、ナショナル住宅産業のＣＭでカラフルな消防士を演じてる、宮瀬亜希ちゃん。そのほかにも、クロネコヤマトやニュータッチの生粋麺のＣＭに出てた女のコなので、みんな見たことあるんじゃないかな？

学校では明かるくてうるさいコだという亜希ちゃん。休みの日は友達とカラオケに行ったりして遊ぶか、家でゴロゴロしてるんだってさ。ファミコンも大好きで、特に『スーパーマリオⅢ』なんかお気に入りのようなのだ。典型的（？）な高校生みたいだね。キミたちともきっとノリが合うと思うよ。亜希ちゃんの好きなタイプは「やさしくて、自分の意志はちゃんとあって、いばらない人」なのだ。不潔な人は×だってさ。

「大女優をめざしてがんばります。新人のタレントさんはいっぱいいるけど、"そのなかのひとり"じゃなくてちゃんと"宮瀬亜希"と覚えて下さいね！」と抱負を語ってくれた亜希ちゃん。これからの活躍がとっても楽しみなのだ。ファミ通読者55万人の力で、亜希ちゃんをビッグな女優にしようぜ！



●宮瀬亜希（みやせ　あき）
昭和48年12月27日東京生まれ、18歳
身長：162センチ　B80-W60-H83
レターのあて先　〒150 東京都渋谷区神宮前1-15-11　シャトーヒロ新館282
（株）クリエートジャパン　宮瀬亜希係




# GOODS

どうやら今年は冬は雪不足。スキー野郎はさぞ涙を飲んでいることだろう。いやいや、スキー場の人々のほうがたいへんだ。なんといっても生活がかかっている。1年分の稼ぎは、この冬で決まるのだ。スキーをして遊べば、たくさんの人々の生活に役に立っていると言える。まあこれは、すべてのことにいえるけれどね。僕たちがいろんな遊びをすることで、その背景にさまざまな人々の生活が成り立っているのだ。ちょっとだけでも、このことを頭に入れておくと、人生に厚みがでてくるぞ。

たくさんの遊び道具や生活用品が氾濫する世の中。ひとつひとつをしっかりと見極めて、手に取ることが大事。遊びも自分にあったものを見つけよう。豊かでゆとりある生活はそこからはじまるのだ。




⬅この腕時計、心拍計がついているのだ。中央下にあるセンサーに指をのせるだけで、1分間の心拍数を表示してくれる。さらに自分の運動強度も知ることができるから、無理なスポーツを防止できるのだ。●セイコースポーツ パルスメーター 各1万3千500円 服部セイコー☎03・3563・2111



⬅これはただのドライヤーじゃない。付属のハンガーや乾燥袋を装着すれば、なんと洋服や靴までも乾かしてしまう、一石三鳥なドライヤーに変身するのだ。もちろん本来のドライヤーとしての機能も十分。コンパクトながら、タイマーも装備されている。旅先で重宝しそう。●ジョエット 10000円 サンスター文具 ☎03・3872・7107



⬆専門家の間で愛用されてきたホルダーが10年ぶりでモデルチェンジした。製図用シャープペンだから、その使い勝手は抜群。長時間も疲れない。プロ使用のシャープペンを使ってワンランク上を目指せ。●ホルダー 500円 パイロット ☎03・5487・8017



➡まだ記憶にも新しい湾岸戦争。砂漠の戦いに活躍した戦闘機といえば、このF-15だろう。男心がくすぐられる一品だぞ。●1/48 F-15Cイーグル 2千600円 田宮模型 ☎054・286・5105



⬅いままでにない便利なのりが発売されたぞ。コロがして貼れるのりなのだ。ホルダータイプだから手を汚さずに、スピーディーかつきれいにのりづけができてしまう。のりには2種類あって、通常のものと貼ってはがせるものがあるぞ。その用途は無限といっていいほど。のりの部分がなくなったら、スペアテープで取り替え簡単。●コロピタテープ 480円 ぺんてる☎03・3667・3333

## 今週の VERY GOODS

### 軽やか〜な掃除機 クるリーナ

いまや掃除機などどこの家庭でも備わっているはず。とかくゴミの多い日本で掃除機がなかったら、ゴミに埋もれてしまうことだろう。お母さんたちは毎日、家をきれいにしようと働いているぞ。そんなお母さんの労働を少しでもやわらげてあげるためにもこの掃除機がオススメ。軽くコンパクトな本体、裏表のないリバーシブル構造、大きな車輪で障害物もラクラク乗り越える。スイスイ掃除ができるから、お母さんが毎日君の部屋を掃除してくれるかもしれない……。




⬆グッドバランス掃除機●クるリーナ 35000〜56000円 三菱電機☎0485・84・1831

# LEISURE

## 東京近効に新たなアミューズメント出現！ナムコが提案する都市型テーマパークだ

日本にもどんどんテーマパークが増えてきたよね。最近のものは手軽な料金で楽しめるし、屋根がついていていつでも遊べる全天候型もできてきた。いつでも気軽に楽しめるから、いまの若者に受けているんだろうね。

そんななか、体感ゲームをさらにスケールアップしたアトラクションをもったテーマパークが誕生するぞ。

その名もナムコ・ワンダーエッグだぞ。ゲーム業界の大御所ナムコが力をいれて作ったというから期待大だね。

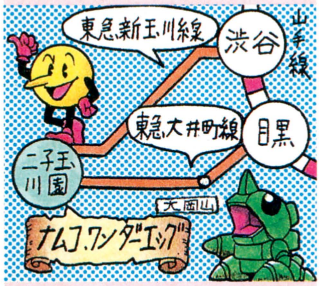
基本テーマはワンダーイマジネーション。５つのゾーンで構成した場内のアトラクションは、創造力と好奇心を満たしてくれる。大阪花の博覧会で大人気だった、ギャラクシアン３、ドルアーガの塔がバージョンアップしてくるしね。

エルズ広場、ラペルの広場など、各ゾーンではアトラクションのほかにイベントが開催される。また、参加体験型ストーリーアトラクション占い魔女の館や異次元の冒険を体験できるバーチャルビーグルなど今回新登場のものもどんどんお目見えするのだ。

こりゃ友だちどうしよりもカップルで遊びにきたほうがより一層楽しめそうだ。

ただ、ちょっと残念なのがオープン期間が限定されること。とはいっても50ヵ月楽しめるから、ちょくちょく遊びにこれるね。

### アクセスデータ＋α



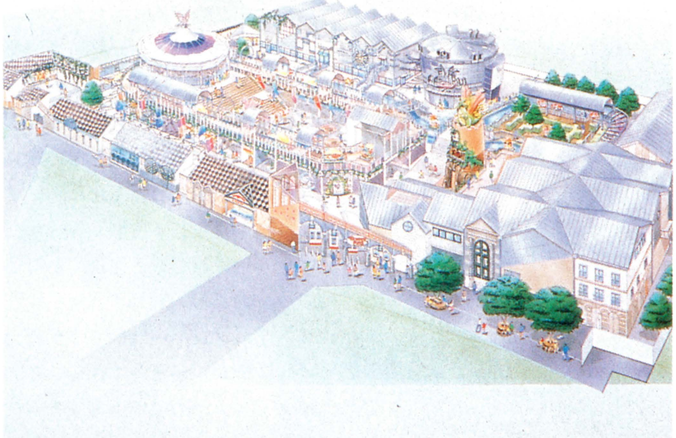

東急二子玉川園駅すぐそば。お問い合わせはナムコ☎03・3756・2311まで。



⬅360度の大画面に展開するスペースウォーズギャラクシアン３。ほかにも実体験ロールプレイングゲームドルアーガの塔などおなじみのゲームがどんどん登場してくるぞ。楽しみなのだ！



➡エルズの広場をはじめ、ゲーム以外のアトラクションがいっぱいだぞ。ゴーストハウス、ドライビングシミュレーターなどなど。オープン後も新しいアトラクションが登場するというから、何度でも遊びに行けるね。



⬆オープンは２月29日。夜10時まで営業しているのがうれしいね。場内にはカルラカードという新しいシステムで、行動を記録してくれるぞ。夢が膨らむテーマパークだね。

# EAT




⬆ポップコーンにキャラメルをコーティングした。サクサクしてるぞ。　●アマンテ 200円　東京スナック食品　☎03・3997・2193




⬆やさしい甘さ。関東近効の木村屋で発売中だ。●チョコキャラメルむしケーキ 150円 木村屋総本店 ☎0120・07・0722







⬆ミルクチョコがけのフレークと、キャラメルがけのアーモンドがひと袋に入っているぞ。●アーモンドミルクフレーク 200円　ブルボン　☎0257・23・2333

⬅ピーナツをキャラメルで固めたシンプルなスタイル。でも、あとをひくおいしさが人気のヒミツだね。　●ナッツボン 200円　カンロ　☎03・3950・8121

## キャラメルはママの味

子供のころに好きだってお菓子といえば、チョコレートにガム、そしてキャラメルだよね。ただ甘くてベタベタしていただけのキャラメルも、時代とともにいろいろな味のものが登場してきたぞ。思い出して食べてみてはいかが!?

### EATあらかると

キャラメルはフランス語ではカラメルと読む。これは砂糖を黒っぽい色になるまで熱したものという意味だが、実際は色が薄いうちに冷やして固めたものがベッコウ飴。重曹を入れて熱して作るのがカルメ焼き。国は違っても作り方の基本は同じだね。

# SCHOOL

## 情報 エロコジカルな学生たち

いま地球規模の環境問題に取り組む学生たちが世界中に増えてきている。とくに大学生レベルになると、学内で出たゴミや空きカンのリサイクル運動からはじまり、環境保護のボランティア活動、科学的な環境調査まで幅広い活動がなされている。

そこで紹介するのが地球環境問題に取り組む〝A SEED JAPAN〟という団体。〝平等な環境と開発のための団結行動〟の英訳の頭文字を取ってつけられた名前で、世界42ヵ国の学生たちが参加、提携しているというから、ワールドワイドな環境団体と言っていいね。

今年の6月にブラジルで行なわれる環境と開発に関する国際会議〝地球サミット〟に学生としての意見を伝えていこうと頑張っている。

もともとこの団体を日本に紹介したのはアメリカに留学し、アメリカで〝A SEED〟の活動に参加していた羽仁かんたさん。彼が一時帰国して、日本の学生たちに呼びかけたのがきっかけなのだ。

日本で活動が始まったのは昨年10月。3ヵ月ほどしかたっていないけれど、すでに30名以上の人たちがスタッフとして活躍しているのだ。参加者は学生たちなので、会議は学校が終わってから。終電ギリギリまで熱く討論が交わされることもよくあるとのこと。


➡学生たちが取り組む活動は、着実に地球のためになっているのだ。

メンバーはいくつかの大学から集まってきていて、各大学の環境保護活動や自然保護活動の情報を団体に集めて、新しい環境保護活動の基礎資料としておおいに役だてているとのこと。

また〝A SEED〟の他にも環境問題に取り組んでいる学生たちがたくさんいるぞ。たとえば、日本大学農獣医学部の自然保護研究会を母体に作られた〝フィールド・アシスタント・ネットワーク〟は、野鳥公園に来園した人にボランティアでガイドしたり、公園の草刈りをしたりしているのだ。さらに、ハイキングしながらクイズで得点を競うイベントを行なったり、いろいろな活動が評価されて、世界自然保護基金日本委員会(WWFJ)から年間20万円の助成金を受けているのだ。

これらの活動をさらに盛り上げようと地球にやさしい大学調査を始めたのが、〝環境新鮮組〟というサークル。首都圏にある16の私立大学を対象に、独自の基準と評価で各大学のエコロジー度を計るというもの。結果を集計して2月にも順位の発表をするとのこと。これをきっかけに各大学が積極的に環境問題に取り組む雰囲気ができればうれしいと企画者は語っているのだ。

キミも活動に参加したり、自分の学校のエコロジー度を調査してみてはいかがかな!?

⬇東京都渋谷区にある〝A SEED JAPAN〟の事務所。学生ならではの感性と発想で、企業などではできない、環境に対する新しい取り組みが生み出されている。



## 科学 灼熱地獄の惑星で氷を発見した!?

太陽にいちばん近い灼熱の星、水星になんと氷が存在するという研究結果が発表されたぞ。カルフォルニア工科大学のデュアン・ルームマン教授が調べたもので、強い電波を水星に当てたところ、北極部分に電波反射が強く氷があることを示したのだ。さらにコンピューターが計算したら赤道付近は摂氏427度で北極付近はマイナス148度、その差はなんと575度もある。偶然、北極付近に彗星などが落下して、ガスが雪のように降り、氷になったと教授は話しているのだ。




これが本当なら宇宙開発に大きな意味を持つ発見になるし、水が存在するってことは、生命が存在するかもしれない可能性もある。今後の調査結果が世界中から注目されているのがわかるような気がするね。

## 健康 オシャレしすぎるとハゲちゃうぞ!!

女子校生からOLまで多くの女性が愛用しているカーラー。これを頻繁に使用していると、日頃のストレスが加わり円形脱毛症になる人が増えているとのこと。

皮膚科の先生に話を聞くと、前髪を立たせるために、いつもカーラーを巻いているのがよくないのだ。これを何日も繰り返していると前髪に負担がかかって、神経性の円形脱毛症になりやすいのだ。女子校生なんて放課後をオシャレに決めるために、授業中もカーラーを巻き続けているらしいぞ。

カーラーでオシャレを決めるより、自然なままがやっぱり髪にはいいようだね!



**募集** 流行や問題、噂話を大募集! 採用者には1000ガバスをプレゼントするぞ。ファミ通編集部スクール係まで送ってね。あて先は164ページを見よう!!

# ANIMATION

## 江口寿史のスパイスがぴりりと効いた、『寿五郎ショウ』がお下劣デビューなのだ!!

江口寿史ファンのみなさんお待たせしました、江口ギャグびんびんのアニメビデオが出るよ!! ショートショートで、ナンセンスお下品ギャグがいっぱいなビデオだ。単行本にもなっている『なんとかなるでショ』と同じノリと考えてくれればいいぞ。このビデオに収録されている作品は『下品な一家』、『さらに下品な一家』、『理由なき反抗』、『怪獣王国』の4本。『下品な一家』シリーズを例にとって、ストーリーを紹介してみよう。



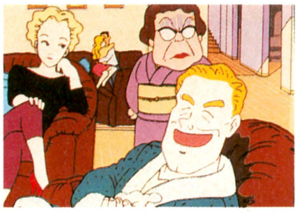
⬅『理由なき反抗』より。美女が生け贄として差し出された。この娘の運命は?

まず『下品な一家』。下品であることが自慢な一家の娘に、上品で金持ちの息子との縁談が持ち上がった。見合いの席で、下品な一家の下品ぶりが炸裂！ 下品は上品に勝てるのだろうか!?

そして『さらに下品な一家』。上品な息子を婿にもらった下品な娘。まだ上品が抜け切らない婿に、一家総出で下品攻撃に出た!!

というような感じで、全作品に通じて言えるのがお下品さ。とくに下ネタね。「下ネタ!? 下品で嫌い!!」と思ったキミ、人間っていうのは本来下品にできてるんだよ。上品ぶったってムダさ。そう、これは人間の本性に迫ったビデオだ。

……というのは大げさだけど、軽い気持ちで見てほしいビデオなのだ。



➡『下品な一家』より。やはり父が一番下品なのだ。





⬆『怪獣王国』より。怪獣を退治するために怪獣を呼んで……。これぞまさにイタチごっこ!!

●ポニーキャニオン 35分/2月5日発売/4660円

## [ DATA CATCH ]

### BGMにピッタリのCDだ

この冬に劇場公開された『月光のピアス』のオリジナルサウンドトラックが発売されるぞ。原作は藤本ひとみ。コバルトシリーズの小説だ。

「なんだ、コバルトシリーズか」と甘く見ちゃいけない。まず、アタマとシメの曲は氷室京介なのだ。ちかごろの彼らしく、バラードで恋愛を歌いあげてるぞ。BOØWY時代の彼しか知らない人にはちょっと新しい発見があると思うのだ。

そのほかはＢＧＭ集なんだけど、作曲が小六禮次郎。『聖闘士星矢』などで知られている作曲家だ。得意のファンタジックなノリで統一されてるぞ。収録曲のタイトルが『聖剣の名において』『呪いの序章』『破られた封印』ときている。そう、ゲームミュージックそのまんまなのだ。もちろんタイトルばっかじゃなくて、曲もズバリそのものだよ。

このふたりでバッチリ決まってるから、男女を問わずオススメ。原作のファンや、映画で惚れちゃった人はモチロンのこと、そうでない人もチェックを入れてみよう。



⬅東芝ＥＭＩより発売中。ＣＤとテープで登場したぞ。ＣＤは3千円[込]、テープは2千800円[込]。このイラストがめじるしだ。

# ITEMS

## ピーカンのゲレンデは紫外線がいっぱい スキーにもサンケア用品を忘れずに!!

スキーシーズンまっさかり！ どうせ滑るんなら、どんよりとした曇り空よりは、晴れわたった青空のほうがいいに決まってる。そこで気をつけていただきたいのが、スキー場での紫外線対策だ。スキー場では、太陽からの直射のほかに雪からの照り返しもあり、紫外線は夏の海辺よりも強力。サンケア用品は必ず持っていきたいぞ。

**●FASHION ADVICE**

紫外線は、標高が1000メートル高くなるごとに10〜20パーセントも強まるうえ、雪面から80〜95パーセントも反射してくる。だからスキー場では、きれいな日焼けをしようなんて、ムリな話なのだ。そうとなったら、SPF値が高く、水や汗に強いウォータープルーフのサンケア用品を使って、とことん日焼けを防いでしまおう。乾燥や寒風から肌を守るために、モイスチャークリームでうるおいを与えることも大切。




⬅肌の乾燥や荒れを防ぐ、シルクプロテイン（保湿剤）配合。汗や水に強いウォータープルーフだからスキーに最適。●ウルトラブロック フェイスミルク SPF32 1000円




➡肌にうるおいを与えるアロエエキスを配合。ミルキータイプでぬりやすく、無香料だから香りを気にすることもないぞ。●アフターサン モイスチャーライザー ミルク 1000円



⬆これで完璧●左から フェイスプロテクションスティック 2000円 リッププロテクション 1200円 ヘアープロテクション 1500円 カネボウ化粧品 ☎03・3543・2151




⬅ムラ焼けしても、これさえあれば安心だ。●QTプラスローション SPF4 1000円 コパトーン ☎03・3589・6007

# CD

STING

## Acoustic Live Newcastle




5曲入りCDと、100ページものイラスト/フォト詩画集が収められた豪華なボックスセット。CDには、スティングの故郷であるニューキャッスルでのアコースティックライブが収録されている。ピアノ、ベース、ドラム、ギターとすべて生楽器だけの編成で、名曲の数々が新たな感動を与えてくれるのだ。オシャレな雰囲気も満点。

●ポニーキャニオン
発売中/4000円[込]

工藤静香

## めちゃくちゃに泣いてしまいたい




ひさびさのロッカ・バラード。恋心を抱いたさびしい女の子の世界を歌い上げ、切ない気分にさせてくれる。何度でも聴きたくなるほど曲もいいのだ。静香ちゃんの歌唱力を確認させてくれる。2月5日にはビデオクリップ集のリリースも予定。

●ポニーキャニオン/発売中/1000円[込]

Qlair

## さよならのチャイム




クレアのシングル3枚目は、卒業がモチーフ。〝学校〟と〝あなた〟という、大切なものとの別れが、フレーズひとつひとつに詰まっている。この春高校を卒業するさっちゃん、ひろちゃんがレコーディング中に泣いてしまったという逸話も思わず納得。

●EPICソニー/発売中/1000円[込]

たま

## そんなぼくがすき




NHK『みんなのうた』で1月いっぱいまでオンエアのアルバム未収録曲。3月にはアルバムとコンサートで友部正人との共演が決まってるたまだけど、彼らしさとらしくなさが同居している不思議な曲だ。ファンじゃない人も一聴の価値あり。

●アクシック/発売中/800円[込]

グッチ裕三

## HEY GIRL-前厄記念盤-




ビジーフォーのグッチが初のソロアルバムを発表。オシャレなラブソングばかり。持ち前の歌唱力を存分に発揮しているぞ。

●ソニーレコード/発売中/2200円[込]

谷啓

## ハラホロ・ワールド




独特の「ムヒョーン」なセンス爆発の怪作。名曲『愛してタムレ』のタヒチアンバージョンも収録。さまざまなリズムが楽しい。

●ファンハウス/2月1日発売/3000円[込]

古代祐三

## 高橋名人の大冒険島

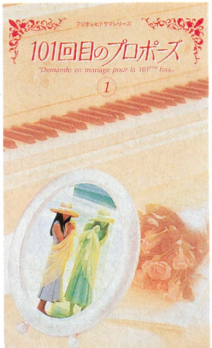


いかに限りなくクリアーで心地よいグルーヴを作り出すかがコンセプト。スーパーファミコン音源全16曲を収録している。

●アルファ/発売中/2000円[込]

# VIDEO

## 101回目のプロポーズ 全4巻




男の純愛は3高を越えるのだ！　全国に感動を与えた究極のラブストーリー。

●ポニーキャニオン/各140分
2月5日発売/各10094円[込]

## ガイバー




コミックス『強殖装甲ガイバー』の実写版。監督はSFXの大家、マッド・ジョージ。

●バンダイ
95分/発売中/16274円[込]

## 出たな ツインビー




スーパーテクニック満載の攻略ビデオ。観た人をエンディングへと導きます。

●キングレコード
60分/発売中/6000円[込]

# BOOKS

村上春樹

## ダンス・ダンス・ダンス




80年代を生きる「僕」の不思議な運命を描く長編。

●講談社文庫/各500円[込]

宗田理

## ぼくらの最終戦争




ぼくらシリーズ完結編。卒業前のイタズラ合戦だ。

●角川文庫/560円[込]

# MOVIE

## 肉体派俳優のニューウエーブが魅せる!! ヴァン・ダム主演、衝撃の最新作

筋肉俳優といえば、すぐに頭に浮かぶのがアーノルド・シュワルツェネッガーやシルベスター・スタローン。でも、このふたりったらコメディーに精出しちゃって筋肉を強調したアクションはご無沙汰気味。やっぱ世界的に肉体派がどーも流行遅れみたいなところがあるみたいだな、最近は。

が、しかし、いるんですよ。相変わらず筋肉にこだわり、己れの肉体の限界に挑もうとするガンバリ屋さんが。その名もジャン＝クロード・ヴァン・ダム！ この名前からわかるとおり彼はアメリカ人じゃない。ベルギー人だ。だからってわけじゃないけどハンサムだ。恋愛映画だってできそうなくらいに整っている。にもかかわらず、顔から下は筋肉モリモリのマッチョ男。おまけにモノホンのヨーロッパ・カラテ・チャンピオンとくる。だからアクションだって、ビシバシのモノホンだ。

その彼が主演したアクション映画か『ダブル・インパクト』だ。ダブルってくらいだから彼がふたり出てくる。生き別れになった双子の兄弟役で、なんとひとりふた役に挑戦しているのだ。弟はロスでジムのインストラクターをやっているプレーボーイ。兄は香港で暗黒街に生きる賭博屋のクールなオーナー。ふたりが香港で再会し、両親を殺した巨大な悪の組織に立ち向かうのだ。もちろん、アクションン満載。いつもなら素手で敵をけちらすところを、今回は過激な銃撃戦などを加えて派手さをプラス。うーんヴァン・ダムくん、オオモノになってきたねぇ、とほくそ笑んでしまうわたしだった。

そして、もうひとつの彼の成長を物語るのがその演技だ。片やソフト、片やハードな兄弟を、ヴァン・ダムが、演技派に目覚めたかのごとく演じ分けているのだ。これは、わたしのような昔っからのファンにしてみれば、インパクトが強い。持ち前の筋肉のみに頼るだけじゃなく、映画には演技も必要だということが、ここでようやくわかってくれたみたいだからだ。なんという成長だろーか！

やっぱりこのタイトルにウソいつわりはなかった。いままでにない派手なアクションと演技開眼（ちょと誉めすぎかな）。なんであれ、ファンにとっては『ダブル・インパクト』である。

渡辺麻紀

**ダブル・インパクト**
日本ヘラルド映画配給　2月1日公開







## 筋肉少女帯 内田雄一郎のアマい生活

先週のことは少々反省している。いかに疲れていようが、マネージャーが大騒ぎして気が散っていようが、自分以外の人間に原稿を書かせたのは、ちょっと行き過ぎではなかったか？ だが、面白かったから、もう一回出よ！ 阿藤！

どうも、1週間のご無沙汰です。マネージャーの阿藤です。先週は酔っぱらって騒いだために、内田に怒られてしまいました。酔っていたとはいえ、大変申し訳ないと思っております。このコーナーを楽しみにしている読者の皆さまにも、ご迷惑をおかけして面目ありません。今はしらふなので、今回はきちっと努めさせていただきます。と思いましたが、これでは読者の皆さまに失礼なので、今までどおり内田に書かせます。では、どうぞ！

あっそうそう、筋肉少女帯の10周年イベント“筋少ちゃん祭り”第一弾！ 1月18日に行なわれたパワーステーションでのライブはいかがだったでしょうか？ もちろん、私もあの場にいました。第二弾も、近々行なわれます。そのときは、またよろしく！ では、今度こそ本当に内田に代わります。どうぞっ！

阿藤、阿藤〜！ う〜む、うまく逃げられてしまったようだ。しかし立場上、宣伝を盛り込んでいるあたりはさすがだ。ちなみに、このマネージャー、かつらをかぶり筋少のライブにも、ときどき登場するので、以後よろしくっ！

と、まあ2週に渡って、うちのマネージャーが登場してしまったわけだ。なかなか楽でいいのだが、こんなことばかりはしていられない。来週からは、しっかり自分ひとりで書きますので、末長い応援をよろしくっ！ ワ、ハハハ。





⬆やさしいメンバーにマネージャー、そしてファンにも愛されているベーシスト。





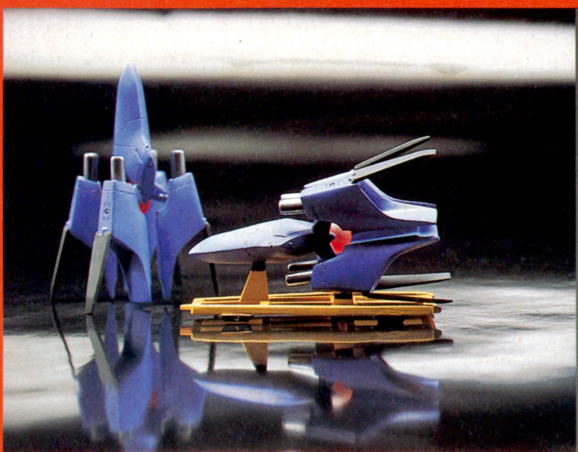

●同じビックバイパーという名前でも、じつはシリーズそれぞれで登場する機体がちがう。『I』に登場するのは、モデルＢＰ-8332って型なんだな。

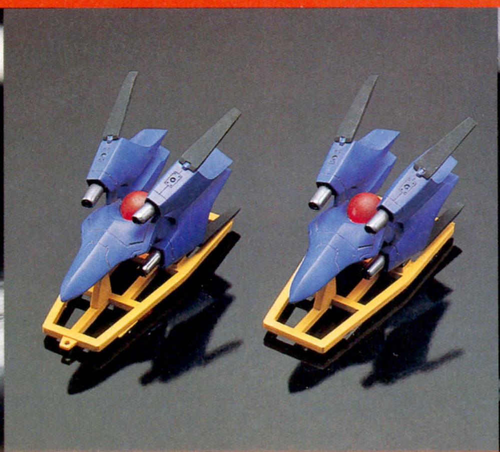
# VIC VIPER

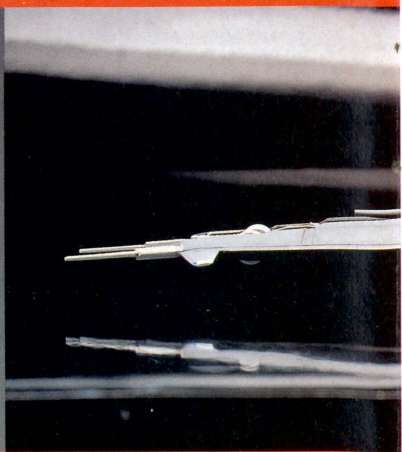
## MODEL BP-8332 STAR FIGHTER

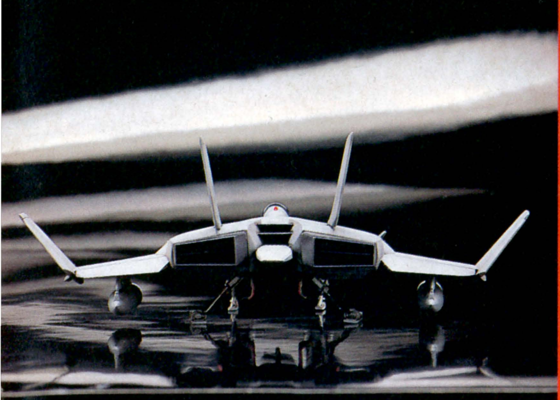
出た！　このコーナー初のメカものは、やっぱりというか、当然というか、『グラディウス』の自機、ビックバイパー。シリーズのなかから、今回は『Ｉ』の機体を製作してみた。誰もが認める、シューティングゲーム界の金字塔的メカ。

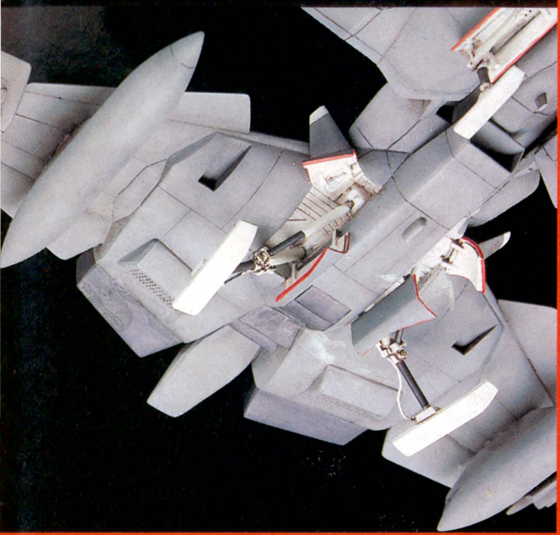
GG
OPERATION GAME 3-D
We modeled our villa after the manner of GameStyle.We choose the Character and Machinery uslike best. We won the first prize for the game which we showed.

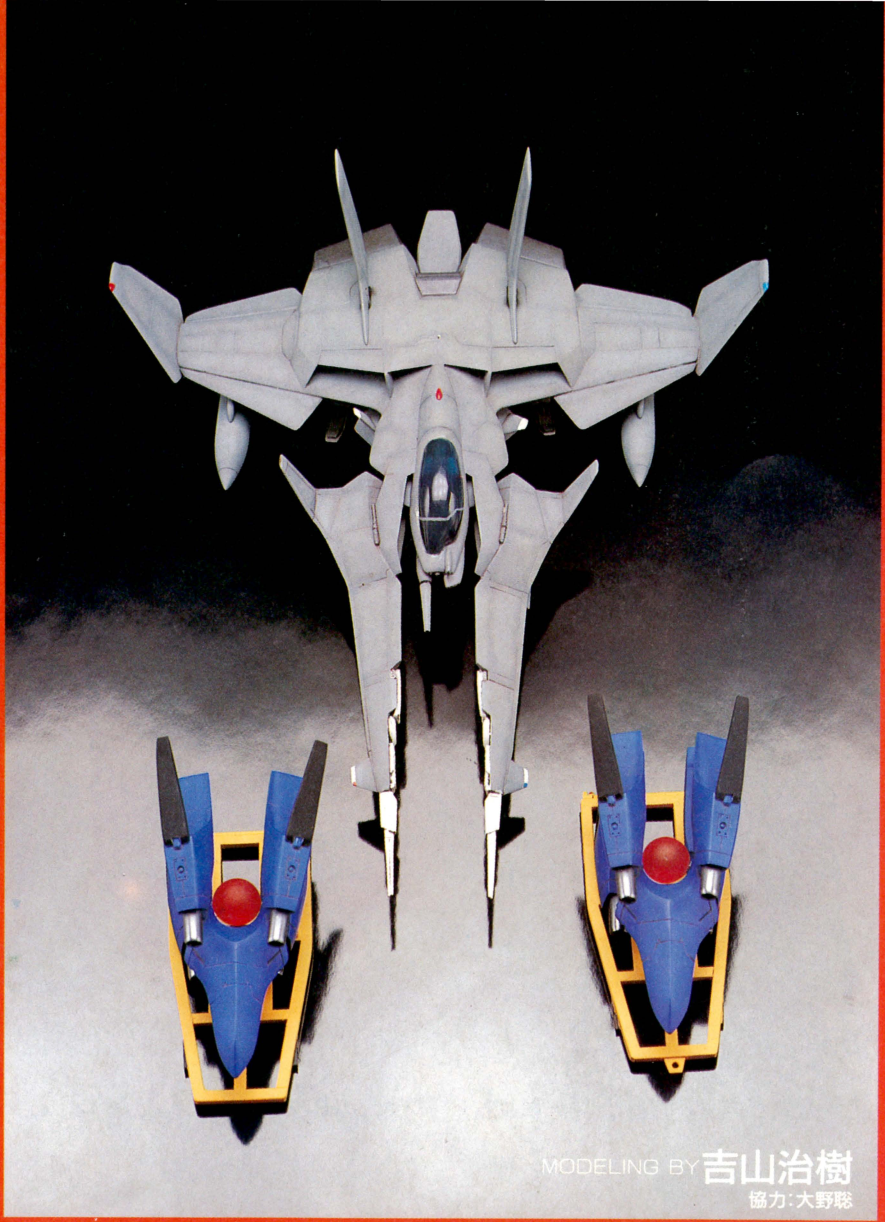













↑新しくデザインされたオプション。中央のクリスタルが力場を発生させ、戦闘中は発光するのだ……って設定。

亜時空星団バクテリアンの襲撃を防ぐために実戦に投入されたビックバイパー、BP-8332。ビーム砲にダブル砲、貫通レーザー、自走型対地ミサイルが基本装備だが、特筆すべき兵器は、なんといっても後の時空戦闘機がこぞって採用したほど「画期的!」と賞賛された、オプションであろう。このオプションのおかげで、ビックバイパーは戦闘機としてそのクラス以上の多彩な攻撃が可能だ。

写真のモデルのスケールは72分の1。全長約25センチだ。オプションは独自の解釈で新しくデザインし直されているぞ。





↑ホーラ。こんなアングル、ゲーム中には絶対見らんないでショ!? ランディング・ギアの作り込みに注目。

# いま、失われた世界を取り戻す旅へ 心やさしき勇者よ、魂(ソウル)とともにあれ..!!

おそるべき魔王の企み…全ての生命が地上から消え去った。
生きとし生けるものたちの魂の叫びを聞いたとき、
天空の神の命を受けたひとりの若き勇者が
失われた世界を取り戻すために旅立った。
壮大なストーリー展開で贈る本格アクション&ロールプレイング、ここに誕生!


荒れ地と化した「鉱山町グラスバレー」。一刻も早く魔物たちから魂を救い出せ!


「炎の神殿」での激しいバトル。休む間もなく敵が次々と襲いかかる!


「嵐の島ブレスター」でのバトル。たくさんの魔物が岩を投げつけてくるぞ!


深い雪におおわれたノース・スロープ。雪男3体に囲まれてしまった!


魂を解放するたびに、グラスバレーの町が元の姿に戻ってゆく。


グリーンウッドの森にある「もぐらのあな」。ここにはある重要なアイテムが……。


人魚達の楽園である「海底神殿」。4体の人魚像は何を意味するのか。


ここは「山の精霊のすみか」。これからカタツムリ・レースが始まるらしい。



## STORY

■魔王を倒し、地上に生命を取り戻せ/私欲におぼれたマグリッド王と魔王デストールのおそるべき取引によって、王国のすべての生命は黄金と交換されてしまった。荒れはてた大地を風だけがむなしく吹き去ってゆく。そんな地上を見つめる2つの影があった。天空の神とその弟子である少年。そのとき少年は、魔王に囚われた生き物たちの魂の叫びを確かに聞いた。いまこそ、地上に降り立ち、魔王の手から生きとし生けるものの魂を救い出さなければ…神から授かった聖剣を手に、少年はひとり地上へとおもむいた。

■6つのエリアをよみがえらせたとき、魔王との最終決戦が待っている/鉱山の町〈グラスバレー〉に始まった勇者の戦いは、深い緑に囲まれた〈グリーンウッド〉、水の中にある人魚の町〈セントエルズ〉、雪深い山の地下に作られた〈山の精霊のすみか〉、砂漠の中の一軒家〈レオの研究所〉、暴君マグリッドの居城〈マグリッド城〉と、6つのエリアで展開される。そして、すべての生き物の魂を解放し、6つのエリアを復興したとき、魔王デストールが真の姿を現すだろう……。

**STAFF**:シナリオ/宮崎友好　プログラム/橋本昌哉　グラフィック/㈱クインテット
音楽/タケカワユキヒデ　企画・制作/エニックス



ENIX 株式会社 エニックス 〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25 西新宿木村屋ビル TEL.03(3371)5581

**永久保存版**

**お楽しみふろくつき!!**

SHIBATA AMI NO HON

# 柴田亜美のほん

## 柴田先生の名作ドラクエ4コマ
## 全157作品をビックサイズで完全収録!!




「南国少年パプワくん番外編」が、オールカラー描き下ろしで登場!!

この本でしか読めない新作マンガが3本も!!
「かなぶん甲子園」「ホラーな話」「変身王子ケエル」

B5判 ¥800

**発売中**
ファンイラストギャラリー
奥様お昼の! わんわん劇場
仕事場訪問など
楽しい企画がい〜っぱい!

GC ガンガンコミックス 発売中
南国少年パプワくん 1
柴田亜美 ¥400



**エニックス スーパーファミコンソフト第2弾!!**

# Soul Blader
ソウルブレイダー

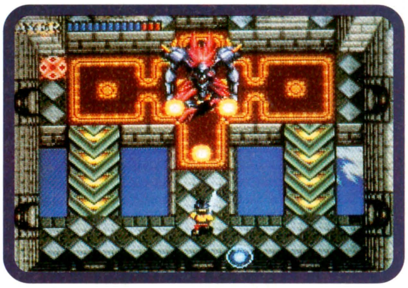
**発売中**
B6判
オールカラー
¥580

OFFICIAL CHALLENGE BOOK

## 公式 チャレンジブック

**ゲームに挑戦する君へのアドバイスブック!!**

剣と魔法で世界を救え!!



アクションロールプレイングゲーム「ソウルブレイダー」の全てを徹底究明!! 6つの世界のマップと攻略法、魔法、アイテムなどを分析 この一冊がキミの冒険を手助けする!!

**ドラゴンクエストオリジナルストーリーブックシリーズ第6弾!!**

ドラゴンクエスト
# 知られざる伝説
ロト2

**2.28発売予定 ロトシリーズ「知られざる伝説」完結!!**

DQキャラ(ドラクエ)の素顔が見える!



吟遊詩人が語るロト伝説。
ローレシア建国以来の宝物とは?
武器屋の主人の自慢話、
サマルトリア王女の珍騒動、
大灯台の男は何を見ているか!?

諸事情により発売日が変更になりました。
あしからずご了承下さい。

A5判 オールカラー ¥880

**3大強力新刊あらわる!!** エニックスより

株式会社エニックス 出版局
編集 〒160 東京都新宿区西新宿7-3-4仁杉ビル4F TEL 03(3369)8978
営業 〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25西新宿木村屋ビル5F TEL 03(3369)8982
●お求めはお近くの本屋さんで!
●定価は税込みです。

# YANOMAN AD.Net 2

## LOGIN

login:
?YANOMAN
password:
?######
connect
Welcome!
You're in
YANOMAN
FORUM

## FIND

?Letters

## LETTERS

『アレサ』や『アレサII』のユーザーから、ぞくぞくと反響のお便りが届いています。
今回は何度もお手紙をくれたファンを紹介します。広島県呉市の森田みかさん(11才)と栃木県宇都宮市の谷川亜紀子さん(14才)の2人。
森田みかさんは最多ファンレター賞です。今までなんと10通以上のお手紙をいただいています。学校の事やゲームの事など『アレサ』に限らず色々な出来事を書いて送ってくれます。実はかわいい写真も送ってくれました。熱意と文章のおもしろさは1番です。

---

谷川亜紀子さんがお便りをくれるようになったのはつい最近(11月)ですが、いきなり『アレサ』『アレサII』のギャグ漫画を連発してくれました。漫画とギャグセンスが素晴らしく今一番続きが待たれるファンの1人です。
『うる星〜』や『ペンタ〜』で忙しくてなかなか返事を出せないのが残念。だから今回はAD・Netでみんなに謝っちゃいます。ごめんネ!
皆さんもAD・Netにアクセスしてください。
楽しいお便りはAD・Netでどんどん紹介していきたいと思います。

(企画部　麻生マン)

▲ next ▼

## Vol.1 "YANOMAN'S MESSAGE" FILE



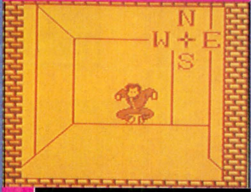

by Gen SATO

to be continued

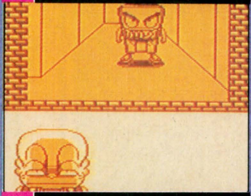
## INFORMATION

### GRAPHICS

"URU-SEI YATSURA"



SCENE1 ラムちゃんやあたるはもちろん面堂ともGB画面で再会だ!

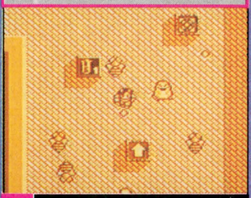


SCENE2 立体的なRPG風の戦闘シーン、錯乱坊も敵キャラで登場するゾ!

### DATE/PRICE

?1992 Spring
?¥5,200.–?

"PENTA DRAGON"



SCENE3 アレサからのゲスト、ゾッピーも登場、RPG風アクション画面。



SCENE4 主人公サラが立ち向かう敵は大ボスキャラの巨大ガエルだ!

### DATE/PRICE

?1992 Spring
?¥4,800.–?

---

緊急速報!

RPG風バラエティ・ゲーム
GB版



うる星やつら
『—ミス友引を捜せ!—』
2M+SRAM バッテリーバックアップ付
©高橋留美子/小学館・キティ・フジテレビ
©1992　YANOMAN・小学館プロ・KID

シューティング・アドベンチャーゲーム
GB版
2M+SRAM
バッテリー
バックアップ付



PENTA DRAGON
ペンタ・ドラゴン
©1992 YANOMAN
©

GAME BOY
ゲームボーイは任天堂の商標です。

2大ゲームが
1992年春、堂々登場!
乞う、ご期待!

YANOMAN
ゲーム・エンタテイメント革命宣言
(株)やのまん
〒130　東京都墨田区東駒形3-3-10
TEL.　(03)3625-1163

MEGA-CD

# HEAVY NOVA

—未来型格闘技のデスマッチ—

地球防衛軍の中核を為す部隊
「Heavy Doll」隊。
そのパイロット養成所から今、
壮大な物語が始まろうとしている…

目的はただ1つ！
宇宙で偉大な戦士だけに与えられる称号「Heavy Nova」を獲得すること！

君はHeavy Dollを操り、果たして宇宙最強の戦士になれるか？

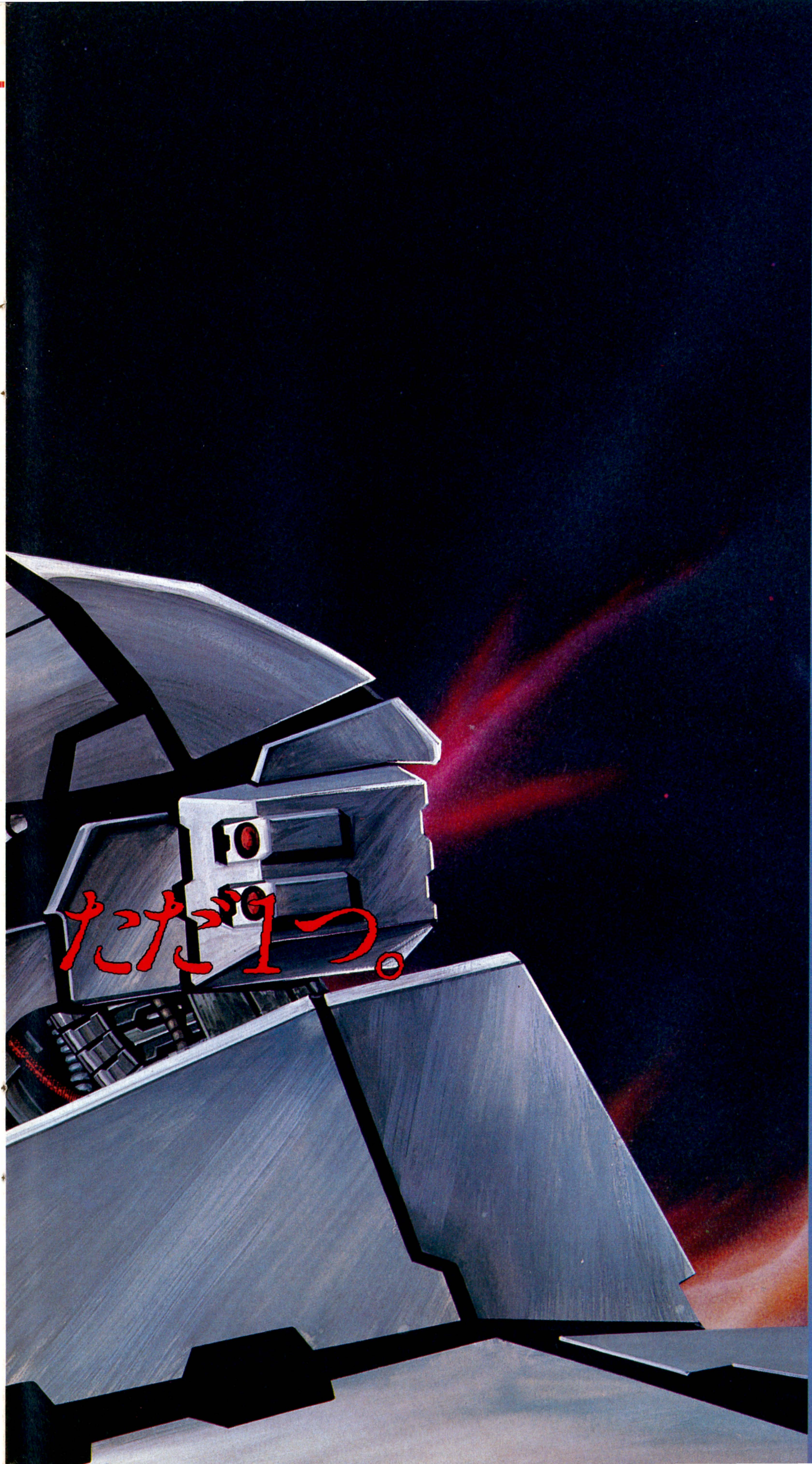


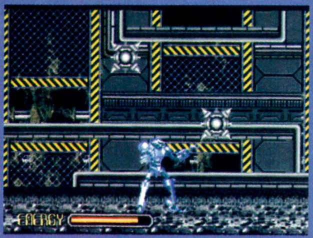

マイクロネット
Micronet CO., Ltd.

MEGA DRIVE

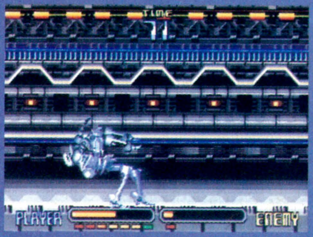
MEGA CD

この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA CD専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです




敵のワナを蹴散らし、
ステージボスを倒せ!!




2P対戦可能!
ダイナミックな技の応酬!!

## ヘビーノバ
## 絶賛発売中!!

**標準価格6,800円**
**(税別)**

株式会社 マイクロネット
〒064 札幌市中央区南10条西15丁目
ムラカミBLD.3F
TEL：(011)-561-1370

この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。

スピーディーなゲーム展開
**リアルタイム対戦モード**

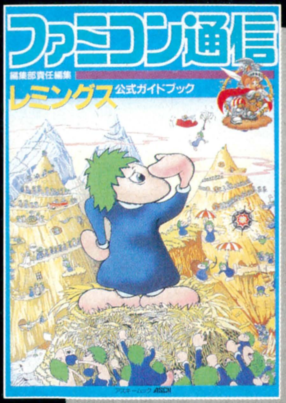



株式会社 マイクロネット
〒064 札幌市中央区南10条西15丁目 ムラカミBLD.3F TEL：(011)-561-1370


MEGA DRIVE
歴史の足音が忍び寄る…
今、堂々の凱旋!!
©MICRONET 1992
見やすい
クォータービュー画面
自由にレイアウト
可変マルチウィンドゥ
AMBITION OF
CAESAR II
シーザーの野望II
2月14日いよいよ発売!!
Micronet CO., Ltd.

ASCII

アスキー ムック




好評発売中!!

# レミングス
## 公式ガイドブック

ファミコン通信編集部責任編集　定価650円(税込み)

『レミングス』の基本・応用テクニックをはじめとして、オリジナル全120面＋αのマップ掲載。さらに攻略法を詳しく解説。この本を読めば、完全クリアーだ。そして、1匹でも多くのレミングたちを救ってくれ!!

# 桃太郎伝説外伝
## 公式ガイドブック

好評発売中!

作者/さくまあきら監修　定価650円(税込み)

作者のさくまあきらさんが監修した『桃太郎伝説外伝』唯一の公式ガイドブックなのだ。貧乏神、夜叉姫、桃太郎が主人公となる全3話を完全紹介！この本を手元に置いて、冒険の旅を心ゆくまで楽しんでほしい！

### 悪魔城ドラキュラのすべてがわかる本

ファミコン通信編集部責任編集
定価630円(税込み)

あの名作、悪魔城ドラキュラ』のスーパーファミコン版がついに登場！　すべてのマップやアイテムを掲載、難所の突破方法を詳しく解説しているのだ。しかも、敵モンスターの特徴や動きがひとめでわかるぞ！




### ウィザードリィ外伝Ⅰ 攻略の手引き

ファミコン通信編集部責任編集
定価650円(税込み)

ゲームボーイ版ウィザードリィ
完全無敵の攻略本、ここに登場!

モンスターの全原画を豊富に使用した、ビジュアルも美しい本に仕上がっている。しかも、ウィザードリィ初心者のために、攻略法も親切丁寧な、安心の一冊！




### 聖竜伝説モンビット 公式ガイドブック

ファミコン通信編集部責任編集
定価620円(税込み)

冒険はこの本から始まる

愛と友情を大切にし、自然と平和を愛するモンビット。ドラゴンを成長させながら、平和を乱す邪帝ギールを倒すために戦っていく。冒険のために必要な情報を満載した公式ガイドブックなのだ！




〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 書籍/雑誌営業部 電話 (03)3486-1977　**株式会社アスキー**



ASCII
アスキーコミックス創刊!
桜玉吉
しあわせのかたち
1~3 好評発売中!
各定価
980円
(税込み)
あの、「しあわせのかたち」
待望の第3巻が、ついにやってきた!
新装版1、2巻も堂々の登場だ!
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 書籍/雑誌営業部 電話 東京(03)3486-1977
株式会社アスキー

FF新聞

発売元／ファミコン通信編集部
株式会社アスキー
〒104-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山
電話番号03・3486・7111（大代表）
〈第27号〉
平成４年（1992年）２月14日発行



# 敵の名前を調べてみよう

## 世界各地の神話に起源を持つモンスターたち

今回は『ＦＦ』シリーズ、とくに『ＦＦⅣ』に登場するモンスターの名前の由来を探ってみたぞ。

モンスターのなかには、神話、伝承に登場する存在から名前をもらっているものが多い。そのうちとくに有名なものを、由来する地域別に分類してみた。ギリシャから中国まで、じつに範囲が広大なのだ。

### ●ギリシャ

ギリシャ神話には数多くのモンスターが登場する。また、ギリシャの文明を受けついだローマでも、多彩な怪物の存在が信じられていた。



**●ゴルゴーン**　ゴーゴンともいう。蛇の髪をもつ女の怪物であり、３人姉妹の末の妹がメデューサ。

**●キマイラ**　ギリシャ神話に登場する怪物。もとは古代ヒッタイト文明の聖なる獣で、四季を象徴している。

**●バジリスク**　ローマ時代に実在が信じられていた毒蛇。本来コカトリスと同一のモンスターなのだ。ＲＰＧの世界のなかのコカトリスは、名前のイメージから鳥の姿をしているものが多い。

**●ヒュドラ**　ヘラクレスが退治したといわれる怪物。ヒュドラとは〝水〟という意味で、名前のとおり沼地のそばに住んでいた。９つの頭があり、頭を切り落としてもすぐに再生する力を持っている。

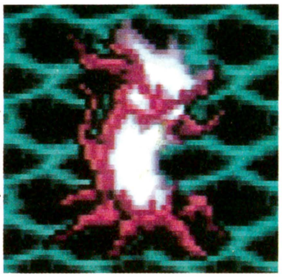
### ●中近東

アラビアやトルコ、パレスチナ近辺の伝説に由来するモンスターも多い。

**●グール**　アラビアの伝説で、死体や生きている人間を食べる悪霊のこと。

**●マリード**　アラビアでジンと呼ばれている精霊のうち、もっとも位が高くて、強力なヤツのことだ。

**●マモン**　新約聖書で、キリストは「富と神とに同時に仕えることはできない」と語った。ここから〝富〟を意味する〝マーモーナ〟という言葉が、神に敵対する悪魔と考えられるようになった。



### ●インド

インドの神話からも、モンスターが登場する。

**●ナーガ**　蛇、とくにコブラの精霊のこと。毒を持ち、魔法を使いこなす。ナーガのなかでも強力なものをナーガラージャ、ナーガの王と呼ぶ。また、エーラパトラというナーガは悪人が死後ナーガに生まれ変わったものだ。

### ●ヨーロッパ

ヨーロッパからは、ちょっとおもしろいモンスターを紹介しよう。

**●ガーゴイル**　本来は怪物ではなく、教会の屋根飾り。屋根に降った雨水を、怪物の形をした彫刻の口から落とすのだ。日本の寺の屋根にある鬼がわらと同じようなものだ。

### ●中国

『ＦＦ』の龍は、中国神話に登場する蛇の体に鷹の足を持つ神獣と同じ姿をしている。本来、中国の龍は幸運のシンボルで、人間に害をなすことはないはず。パーティーの力を試すためにわざと敵対しているのかも知れない。

### 変わった由来を持つものもいるのだ

神話や伝説以外に起源を持つものもいるぞ。

**●クアール**　ヴォークトのＳＦ小説『宇宙船ビーグル号』に登場する。電磁気力を自在に操り、生命エネルギーを吸い取る恐るべき怪物だ。

**●アダマンタイマイ**　こういう名前の怪物はいない。〝固い〟という意味のことば〝アダマント〟と、ウミガメの一種〝タイマイ〟とのふたつを合成して作られた存在なのだ。

## ▼ＦＦなんでも図鑑

### ライブラ




⬅〝怪獣図鑑〟とほぼ同じ働きの白魔法。消費ＭＰ１、対象は敵一体。

かけた相手の体力や、弱点を知ることのできる魔法。戦闘を有利に進めるのに役立つ。図書館のことを〝ライブラリー〟というが、まるで図書館で調べものをするように敵に関する情報を引き出せるのでこんな名前がついたのだろう。

〝ライブラ〟でわかるのは、最大ＨＰ、現在のＨＰ、弱点の３つだけ。また、ボスキャラのように一匹しか存在せず、データを集められない相手に対して使っても、まったく効果がない。

## ＦＦこだわりインタビュー

### モンスターの巻

今回は、モンスターが考案される経過について聞いてみよう。

──モンスターのデザインはどんな順序で進むんでしょう？

**スクウェア**　まず、文章で名前や特徴を作り、それをイラストレーターに渡して絵にしてもらい、そこからさらに手直しをするわけです。

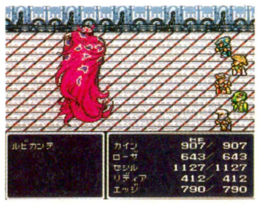
──どんな手直しをするんですか？

**スクウェア**　絵にしてみると、文章では思いつかなかったことが出てくるわけです。たとえば、ルビカンテのイラストにマントが描かれていたんで、このマントで冷気を防がせよう、といった具合です。

──デザインで気に入っているモンスターはありますか？

**スクウェア**　リルマーダーなんかがいいですね。いちばん弱いゴブリンの姿で、自分の弱点を言って、安心させておいて裏切るという。

──プレーヤーをひっかける楽しさですね。




➡冷気を防ぐのはイラストからの発想だったのだ。

■ゲームに勝ったジュンは、元の世界に戻れるのか!?




チップコラム
世界の怪奇事情



●ふたつの心臓をもつ男　スウェーデンのジョン・オーマリーさんは、体内にふたつの心臓をもっている。彼は余計な心臓を取り出しても、また再生してしまうという信じがたい体質の持ち主なのだ。スイスの病院で余分な心臓を取ったところ、6か月後にまったく同じ部分に、新しい心臓が形成されていた。しかも新しい心臓は、しだいに正常な機能を見せるようになった。たんに特異体質としてではすまない現象である。

チップコラム

世界の怪奇事情



●よみがえる怪獣　1856年、フランスのサン・ディジュで鉄道を通すため、ジュラ紀の地層を掘り進んでいると、生きた怪獣が発見された。当時の記録では、なんとこの怪獣は翼竜の形をしていて、大勢の作業員の前で不気味な鳴き声を発したあと、すぐに死んでしまったという。生きたまま岩石のなかから出てきた怪獣なのだ。この話はかなり有名で、研究家のなかにはいまだに、こうした生物を眠っていると信じてる者もいる。






チップコラム

## 世界の怪奇事情



●怪獣大戦争　1915年の第1次大戦中、ドイツのUボートの乗員が怪獣を目撃している。イギリスの商船イベリア号を魚雷で撃沈させたときのことである。船が大爆発したあと、多くの破片とともに怪物が飛びだし、首の長いワニに似た生物はもがき苦しんだというのである。1次、2次大戦ともに、兵士が上空にひかる物体を見たり、海で不思議な生物を目撃した例は数多い。戦争という状況が怪奇現象を呼びこんでいるのだろうか？

チップコラム

世界の怪奇事情



●〝たてがみ〟怪獣　1935年東シベリアのヴォロタ湖で、地質調査隊長トデエルドフレーボフは、もうひとりの隊員と湖岸を歩いているとき、湖の中央で怪獣を発見した。それは樽でも浮かべたようなかたちで、岸のほうに近寄るにつれ、体の色は黒っぽい灰色で、〝たてがみ〟らしきものがはっきり確認できたが、やがて怪物は水のなかに消えてしまった。報告を受けた科学アカデミーでは、太古の怪獣の子孫かもしれないと語っている。







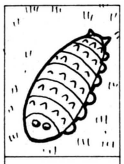



●巨鳥あらわる　1977年7月、アメリカのイリノイ州で10歳のマリーン・ロー君が、巨大な鳥に背をつかまれ、さらわれそうになった。ところが母親のルース夫人の悲鳴に驚き、巨鳥はロー君を放りだして飛び去った。

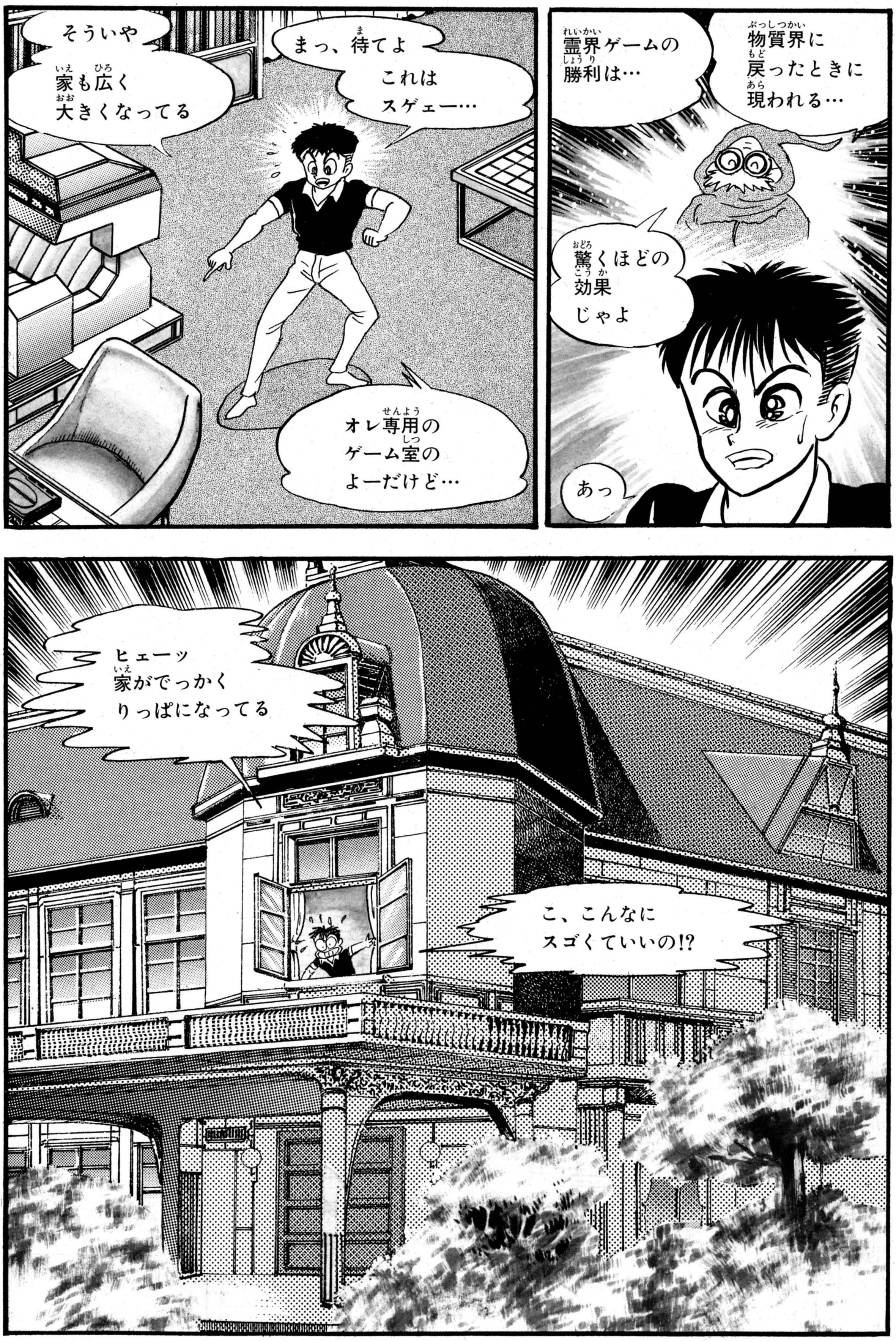
ルース夫人によると、その鳥は翼の長さが3メートル、体長は人間ほどもあったという。ある研究家はその巨鳥を、1万年前に絶滅したとされるテラトルニスコンドルではないかと語っているが、いまもなお謎とされている。

チップコラム

世界の怪奇事情



●アルプスの怪獣　アルプスには、タツエルヴルムという怪獣が出るらしい。大きさは60～90センチ、ウロコの生えた大きな葉巻のような形をしている。この怪獣を沼地で発見した農夫が、なんとか知り合いの教授に持っていってやろうと考え、その準備をしていたが、その死体をカラスたちが半分も食い散らかしてしまった。農夫は残ったものを町へ運んだが、結局誰もなんという動物の骨なのか、正確に判断できなかった。






チップコラム

世界の怪奇事情



●謎の地底通路　世界にはたくさんの地底通路の伝説がある。チェコの月のたて穴、ソ察のコーカサス地方の不思議な井戸、ジブラルタル通路などである。エクアドルにも伝説があり、何千マイルにも及ぶ長いトンネルのなかには巨大な広間があり、純金でつくられた動物、さらに金属製の書物が置れていたという。その入り口の調査をした学者は、「このトンネルはなにか、未知の道具で作られた可能性がある」と語っている。

チップコラム

世界の怪奇事情



●宇宙人の壁画　世界各地に残る岩絵や洞窟には、宇宙人らしきものを描いた物がある。オーストラリアのウーメラの線刻画や、サハラ砂漠のタッシリ遺跡では、ヘルメットをかぶり宇宙服に似た服を着た絵が発見されている。中央アジアのフェルナガにも、宇宙ヘルメットをかぶった岩絵があり、ヘルメットの左右には、まるでアンテナのような8本ほどの突起がある。これらは太古にやってきた宇宙人を記念して描いた物だろうか。

■勝利の喜びもつかの間、つぎのゲームが!?

永井豪先生におたよりを。あて先は⬇編集部アニマード係




次号(2月7日発売)につづく!



# FORMULA 1 Inside Story

文:菊地 薫

### ●リオのピケ騒動

すでに日本のテレビや新聞でも報じられたように、ネルソン・ピケの“引退宣言”に世界中のマスコミが振り回された。これは「コンペティティブなマシンに乗れないなら引退する」というピケの発言をブラジルの新聞が拡大報道したものだが、翌日、本人が公式に訂正した。しかしその後もリオ・デ・ジャネイロでは、ブラジル自動車連盟会長が「ピケはフェラーリに行くだろう」という発言をしたが、これはフェラーリの広報がキッパリと打ち消した。結局のところ、リジェ、ジョーダン、ティレルに可能性が残っていると言われているがピケの行方はまだ霧のなか。

### ●アンドレア、チーム始動開始

コローニを買収したアンドレア・モーデが活動を開始した。中部イタリアに本拠地を構えることだけはまえと同じだが、エンジンは昨年ダラーラが使用したジェッドV10エンジンやギアボックスを改良し、以前のと比べて戦闘力が大幅にアップしそう。最初は昨年のシャシーで走るが、第4戦のスペイングランプリからはイギリスのシムッテク・リサーチ（モズリーFISA会長の会社）の手によるニューシャシーがデビューする予定。ドライバーはカフィが確実だが、第2ドライバーは決まっていない。

### ●ミナルディの陣容固まる

先のクリスチャン・フィッティパルディにつぎ、ミナルディ・ランボルギーニはジャンニ・モルビデリをドライバーとして公式にコンファームした。さすがにモルビデリはほっとした様子だが、ランボルギーニV12エンジンのパフォーマンスにも予想外の驚きを示している。

### ●早くも'92年ニューマシン登場

1月16日、マニクールでリジェ・ルノーがフランク・ダーニーの設計によるJS37をデビューさせた。ニューマシンはフロントがウィリアムズ、リアがロータスを思い出させる。この日はブーツェンがお披露目のため数周走っただけだったが、プロストに試乗してもらうために仕上げを急ぐ模様。いっぽう、その前日の15日はフェラーリV12エンジンを搭載したBMSダラーラ192が、チームの本拠地ブレーシャ（北イタリア）で多数の関係者を集めて公開された。カラーリングがフェラーリと似ているので遠目にはフェラーリ643と双子のようだが、サイドインテーク口のユニークな形状を始め、細かいところには独自性がある。

### ●フェラーリ、イモラでテスト

フェラーリも1月の第2週から'92年のテストを始めた。フィオラーノの自社敷地内サーキットでのテストは深い霧にたたられることが多かったが、17日からは舞台をイモラに移した。新しい横置きギアボックスなどがテストされている。




⬆今年、フェラーリに乗ることになったイヴァン・カペリ。

photo:MWCT



# 加藤博一の代打一発！

## いよいよ'92シーズン本格始動!!

さぁ、キャンプインだ!!　平成2年に引退して、解説者としては2年目ってことになるが、昨年はほんと大変だった。1に挨拶2に挨拶、3 4が取材で5に胃薬って感じだったもんな。ほんと。でも2年目の今年はだいぶ落ち着いてきたし、おもしろい話ができると思うから期待していてくれよな。

さて、キャンプインといったら必ず耳にする監督の言葉がある。「みんな横一線のスタート」っていうやつだ。年俸3億円の選手と600万円の選手が横一線なわきゃないんだけど、自分の現役時代も含めて、ほんと耳にタコができるほど聞かされた。ベテラン選手は「またかよ？」ってけっこう冷たい目で見てるんだけど、若手選手はそれでけっこう発憤するものなんだよね。首脳陣の狙いどおりに。でもこんなの嘘のかたまり。常識で考えて、この時期に戦力構想が立ってないチームなどない。よくいうよなぁ？　って感じなのだ。

それとは逆に、最近よく目立つようになったのが、ドラフト上位選手への首脳陣の甘い気づかい。「そんなガンガン飛ばして、どうする？　先は長いぞ。ムリはするなよ」とまぁ、できる限り、ムチを押さえようとする。将来性がある選手ほどそうなのだ。乗せられてツブレなきゃいいんだけど、ね。

「シーズンは戦いなんだ」そんなセリフが首脳陣の口から出てくるようになれば、そのチームは必ず強くなる。若手選手がベテランを追い抜いてこそ、チームが勝てるのだし、ベテランがまだまだ若手にゃ負けんと頑張れば、それだけ活気づくのだ。な～にが横一線のスタートだ？　ってところだな。



⬆加藤博一氏も、ドラフト1位の選手のなかで、いちばん有望だと太鼓判を押す若田部投手。ダイエーがどう育てるか？


Weekly
しあわせのかたち
130
PRESENTER 桜玉吉
RRRR
はい 玉吉。
俺 だ。
何か用か?
ツインピークス 6万円セットを 買ったが、おまえ には かして やらない。
忙しいから きるぞ。
ちょっと 待てっ!
用件は簡潔に のべろ!
実はな
明日は めでたい オレの誕生日だ。
なんか くれ。
誰が やるかっ!
ください。
むう
キサマも オレに 何かくれるんだったら やってもよい
よし。
もらって困るような 物をプレゼント してやろう。
フッ オモシロイ。 負けないぞ。
誕生日 おめでとう
ありがとう
グラスファイバーで 怪しく光る蝶々の おきもの
しかも 回転する
わーい うっれしい なーーっ!
俺 前から これ欲しかったんだあーっ!




桜玉吉先生におたよりを。あて先は⬇編集部しあわせのかたち係

# 禁断の秘技!

KIN DAN HI GI

今回の禁断の秘技では、いままで公開できなかった『ゼルダ』の超秘技をまとめて紹介しちゃおう!! 応募してくれた読者のみなさん、ホントにどうもありがとう。これからもよろしくね。

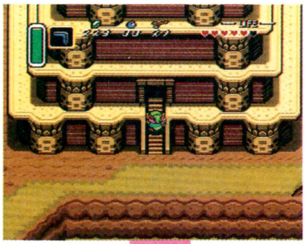
おもちゃ券 5000円
ファミ通チケット 3950ガバス

SF ゼルダの伝説 -神々のトライフォース- 任天堂

## ヘラの塔から異次元世界にスーパーワープ!!

奈良県　原 和也　(会員番号903160)

### ヘラの塔に行け



まず最初に注意してほしいのだが、この秘技をやる前には必ずセーブをしておくように。さもないと大事なデータが消えちゃうかもしれないからね。さて、セーブが済んだら、まずヘブラ山頂にあるヘラの塔まで行こう。この塔の3階には、床のスイッチを押すと落とし穴の位置が変わる部屋がある。そのスイッチを操作して、写真の位置に落とし穴を開けるのだ。うまくこの状態にまでもってきたら、あとはその穴の右側から下のフロアに向かって跳び降りるだけ。するとどうしたことか、普通なら無事に着地しているはずの勇者は、壁のなかにハマってしまっているではないか!

ここからがスゴイぞ。このまま画面右方向、つまり壁の方向に向かって進んで行こうとすると、画面がズズッと切り替わって、本来ありえないはずの謎の部屋が出現してしまうのだ!!

### 3Fのこの場所で



### 下に落ちると…



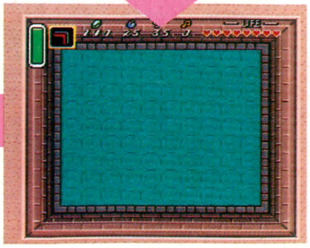
### ハマッた!



### そして壁のむこうへ…



### ここはどこだ!?



⬆出入り口のない閉鎖された小部屋へと出てしまう。まさしく異次元空間!

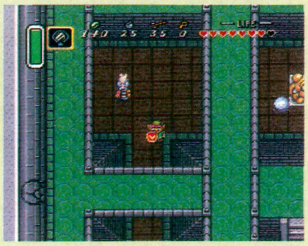
## そして勇者は異次元をさまようのだ!

### ボスも倒せる!



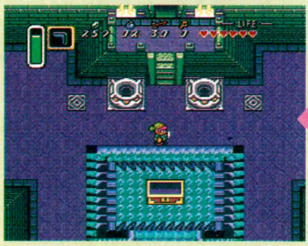
⬆クリスタルも手に入ってしまう。

### 村のダンジョン



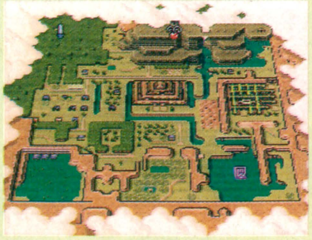
⬆シナリオを無視してこんな場所に!

### 東の神殿



⬆見覚えはあるけどなんか色が変だぞ。

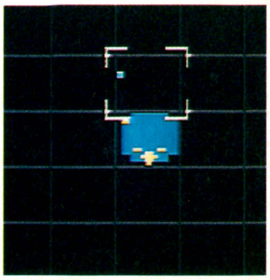
### 闇の世界にペンダント?



➡マスターソードも取ってないのに闇世界に来てしまった。

さて、ミョーな場所に迷いこんでしまって普通ならこのままリセットするハメになってしまうのだが、この秘技の場合はちょっと違う。不思議な空間をさまよい上下左右に画面切り替えをくり返すうちに、見覚えのある神殿や、まだ見ぬ闇の世界のダンジョンにたどり着き、しかもうまくいけば壁のなかから脱出することも可能なのだ!

ただし大丈夫なように見えても、これはあくまでもバグを利用した秘技。くれぐれも直前のセーブを忘れないでね。



マップもヘンだぞ

おもちゃ券 3000円
ファミ通チケット 2450ガバス

SF ゼルダの伝説 －神々のトライフォース－ 任天堂

## 恐怖! まだらのピラミッド!

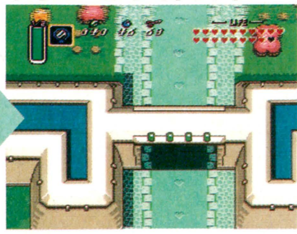
東京都　騎神夢子　(会員番号903161)

### とにかく草を刈れ!



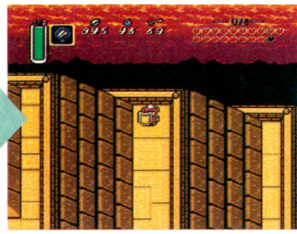
⬆刈り残しがあっても構わないのだが、苦労したほうが成功したときの感動は大きい。根性入れて刈りまくるべし!!

### 門から闇世界へ



⬆ここで注意するのは、城門以外のワープで戻ってはいけないということ。そうしないとこの秘技は成立しない。

### こんどは鏡だ



⬆ピラミッドから再びワープ。だが今度はわざと障害物と重なって出現して、闇の世界に強制送還されるのがコツ。

### げげっ!!



⬆戻ってくるとご覧の通り。光と闇とは表裏一体というものの、こんなところまで影響しあっていたとは。奥が深いぜっ!

### 歩けちゃうぞ!



⬆刈りあとの上は歩くことができる。だが、この場所から落ちるとハマってしまうぞ。

　このゲームには、闇の世界からのワープを可能にする、マジカルミラーというアイテムが登場する。このマジカルミラーを使った、おもしろ〜い秘技を紹介するとしよう。

　ゲームが進んで勇者が闇の世界のピラミッドまでたどり着いたら、いったん光の世界へ戻り、ハイラル城の中庭に行って草を刈りまくろう。中庭への行き方はミラーを使ってもいいし、最初に通った地下通路を使ってもいい。それが済んだら、城門を通って闇の世界に戻れば準備完了。今度はピラミッドの上の写真の位置で、再びミラーを使うのだ。この位置は光の世界では城の壁にあたるので、すぐに強制送還されてしまう。だが、そのあとがビックリくん。なんと光の世界での草の刈りあとが、まるごと闇の世界に引っ越してきてしまうのだ!

　ただし、やり方によってはハマリ状態になる可能性もある。試す前には必ずセーブすること。

おもちゃ券 3000円
ファミ通チケット 2000ガバス

SF ゼルダの伝説 －神々のトライフォース－ 任天堂

## バグがバグを呼ぶ!? 超高速スクロール!

東京都　亀井徳明　(会員番号903162)

### まず秘技を使って



⬆飛びこんだ瞬間に画面を切り替えると、水かきなしで泳ぐことができるぞ。

### わざとやられると



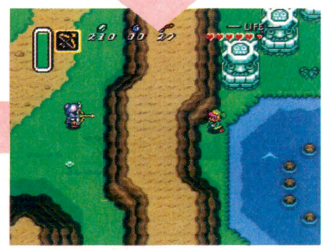
⬆その状態で、わざと敵からダメージを受けるのだ。う〜痛そうだなあ。

### テレポート!?



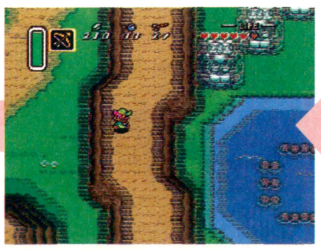
⬆こんなところに飛ばされたぞ。バグってしまい、水上や岩の上も歩けるようになる。

### ここからが本番



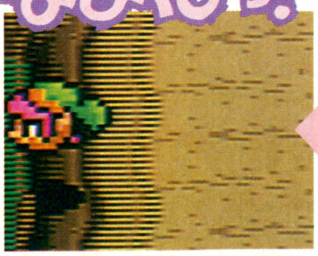
⬆あせった勇者は逃げようとしますが、そこはミステリーゾーンの入り口だった。

### ターボダッシュ!!



⬆なんだこの世界は〜っ!?　恐怖のあまりふだんの倍の速度で疾走する勇者。合掌。

### なまくびっ!



⬆あまりのスピードについて行けなくなったか、取り残される生首。スプラッターだ。

　まずは水かきなしの状態で主人公の家の南の池に行き、写真のように、水に飛び込むと同時に画面を切り替える。以前紹介したように、これで水かきなしで泳げるようになるぞ。ただしこのとき、右から左へと画面が切り替わるようにすること。つぎに、この状態でわざと敵の攻撃を受ける。するとダメージをくらった瞬間ヘンな位置にはじき飛ばされ、水上を歩けるなど、異常な状態になる。さらに、そのまま画面左のほうへ進むと、恐怖の超高速バグスクロールが始まるのだ。

　この秘技を使うと、通常の状態にはもう戻れない。やはり必ずセーブしてから試そう。

※ここに紹介した『ゼルダの伝説』の秘技は、今後、任天堂によるデバッグが予定されています。カートリッジによっては試してもできない場合があるので、ご了承ください。

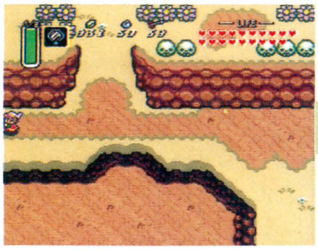
おもちゃ券 3000円
ファミ通チケット 2000ガバス

SF ゼルダの伝説-神々のトライフォース- 任天堂

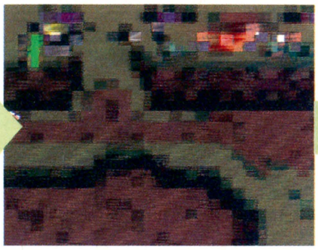
# 超高速スクロール！ マジカルミラー編

東京都 南 和幸（会員番号903163）

## 画面切りかえの瞬間にミラーを使え！



⬆画面切りかえの瞬間に、Ｙボタンだ！ ただしタイミングは、かなり難しいぞ。



⬆うまく成功すると、この写真のようにモザイクがかかる。すこしエッチあるね。

## なによこれ？



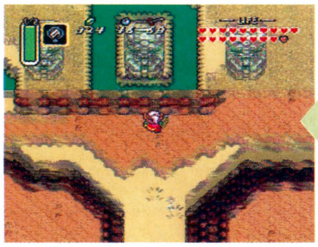
⬆あれ、ここはどこだ？ ちょっと見ただけでは、異常なところは見当たらない。

## はまりプレー!!



⬆場所によっては、ダッシュしないでそのまま岩のなかにハマる場合もある。

## タテどひゅ〜ん！



⬆上下に画面を切り替えながらやると、今度はタテ方向に走り出すぞ。

## どひゅ〜ん！



⬆ところが、もし画面切り替えなどさせようものなら、ご覧のとおり。

前のページで紹介した超高速スクロール技。じつは別の方法を使ってもできてしまうのだ。その方法は次のとおり。

まずはおなじみのマジカルミラーを装備しておく。そして闇の世界のどこででもいいから、画面が切り替わる瞬間にタイミングを合わせて、同時にＹボタンでミラーを使うのだ。みごと成功すると、画面がブラックアウトしていき、変な場所にワープしてきてしまうぞ。そこからさらに別の画面に行こうとすると、やはり前ページのような超高速スクロールが始まるのだ。もちろんこれも回復不可能になるので、しつこいようだがセーブを忘れないように。

おもちゃ券 5000円
ファミ通チケット 3000ガバス

SF ゼルダの伝説-神々のトライフォース- 任天堂

# ひろがる雲海をスイスイ♥

三重県 中西哲也（会員番号903164）

じゃぶじゃぶ

## この場所でミラー



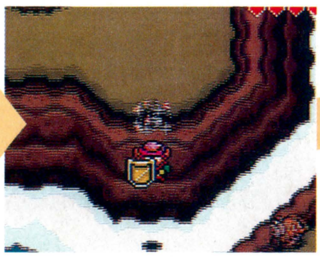
⬆下にジャンプしてしまわないよう注意して、マジカルミラーでワープしよう。

## めりこみっ！



⬆なんと下半身が岩にめりこんでるぞ。いやーん、おムコにいけなくなっちゃう。

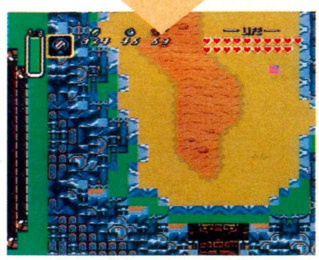
## ジャーンプ♪



⬆そのまま下に向かってジャンプすると、夢にまで見た雲の上だぞ。いけ〜っ！



## でも調子にのると



⬆おや？ 画面をスクロールさせると、こんな場所に来てしまう。ハマり状態だ。

さて、マジカルミラーを使った秘技をもうひとつ。ゲームも終盤にさしかかるころ、闇の世界のデスマウンテンで写真のような場所に行けるようになる。この離れ小島のようになった台地には下へと飛び降りるための部分があるのだが、この崖っぷちギリギリに立ってマジカルミラーを使ってみよう。すると光の世界にワープするわけだが、光の世界と闇の世界では地形が微妙に違うため、岩に体半分がめりこんだ状態になってしまう。そしてなんと、そのまま✚ボタンの下を押し続けていると、雲の上にジャンプして飛び降りることができるのだ!! そのまま雲の上を歩くこともできるし、場所によってはなぜか泳げちゃったりもするからオドロキだぞ。

ただしこの状態で画面を切り替えると、バグってしまう。一応オカリナを使えば脱出はできるのだが、なにが起こるかはわからない。この秘技も、しっかりセーブしてから試すことだ。

おもちゃ券 1000円
ファミ通チケット 900ガバス

**SF** ゼルダの伝設-神々のトライフォース- 任天堂

# 華麗なるスケートリンク

山形県　宇佐美 元春（会員番号903165）

以前紹介した、Aボタンと Yボタンを同時に押して、アイテムを使いながらダッシュをするという秘技。これを応用して、ちょっとおもしろい姿の勇者を見ることができるぞ。ながらダッシュを使って湖や池の浅瀬につっこんでいくと、そのまま水面をツーッとすべっていき、まるで勇者がスケートしているみたいだ。

## ながらダッシュで　そのままつっこめ!　すべるるるる



⬆装備するものによっては、できないこともある。ブーメランや虫取りアミなどを使うと、うまくいきやすいぞ。



⬆ダッシュしたら、そのまま浅瀬に向けて、つっこんでいくのだ。水面と陸地で段差があると、うまくいかないぞ。



⬆あららら、すべーるでござーる！受験生のみなさん、時節がら不適当なネタを使ったことをおわび申し上げます。

おもちゃ券 3000円
ファミ通チケット 2250ガバス

**FC** T.M.N.T.2 ザ マンハッタン プロジェクト コナミ

# ステージセレクト

岡山県　菊田裕之（会員番号903166）

## タイトル画面で




## ちなみにこちらは

✚ボタンの
上、上、下、下、
左、右、左、右、
Bボタン、Aボタン、
スタートボタンの
順に押す

## 毎度どーも!



⬆いわゆるコナミコマンドを入力すると、お礼のメッセージが表示される。

## 逆コナミコマンド?

✚ボタンの
下、下、上、上、
右、左、右、左、
Aボタン、Bボタン、
スタートボタンの
順に押す

## 面セレ自由自在!




⬆ビーチからスペースシップ3まで、好きなステージを選べるぞ。

タイトル画面で上、上、下、下、左、右、左、右、B、A。有名なコナミコマンドだ。『T.M.N.T.2』でこのコマンドを使った場合、コナミからのメッセージが表示されるぞ。だが、これだけで満足するなかれ。チョイとひねくれ、下、下、上、上、右、左、右、左、A、Bと入力すると、ステージセレクトが可能になるのだ。

おもちゃ券 5000円
ファミ通チケット 2500ガバス

**FC** ロックマン4〜新たなる野望〜 カプコン

# パスワードの法則バッチリ!

埼玉県　坂本雅章（会員番号902567）

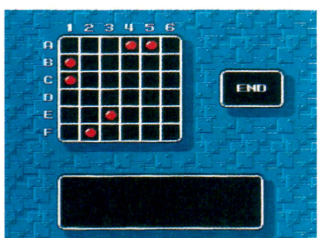
『ロックマン4』のパスワードの法則が、ついに解明されてしまった！　これで、好きな武器を自由に装備できるぞ。まずは下の表1を見て、グループⅠからⅤまでのそれぞれについて持ちたい武器を決め、それを示す位置にチップを入力。つぎに、選んだ武器の合計数に対する位置を表2から探し、そこにもチップを入力。武器の種類や数にかかわらず、計6ヵ所にチップを入力するのだ。ちなみにラッシュマリンはレインフラッシュと、またラッシュジェットはドリルボムとセットになってるぞ。

〈表1〉

| | 武器名 | 持っていない | 片方だけ | 両方とも |
|---|---|---|---|---|
| Ⅰ | フラッシュストッパー | 2−A | 2−C | 1−A |
| | レインフラッシュ | | 1−B | |
| Ⅱ | ドリルボム | 3−A | 3−C | 4−A |
| | ファラオショット | | 4−B | |
| Ⅲ | リングブーメラン | 5−A | 6−B | 5−B |
| | ダストクラッシャー | | 5−C | |
| Ⅳ | ダイブミサイル | 1−D | 1−E | 2−E |
| | スカルバリアー | | 2−F | |
| Ⅴ | ワイヤー | 3−E | 4−D | 3−F |
| | バルーン | | 3−D | |

〈表2〉

| | |
|---|---|
| 0 | 5−F |
| 1 | 6−A |
| 2 | 2−B |
| 3 | 3−B |
| 4 | 1−C |
| 5 | 4−C |
| 6 | 6−C |
| 7 | 2−D |
| 8 | 4−E |
| 9 | 6−E |
| 10 | 1−F |




## たとえばこれなら

⬅この写真の例だと、グループⅠからレインフラッシュ(1−B)、グループⅡからはドリルボムとファラオショットの両方(4−A)、グループⅢの武器は持たず(5−A)、グループⅣからはスカルバリアー(2−F)を選択し、グループⅤの武器は持っていない(3−E)ということ。合計4つの武器(1−C)を装備した状態でゲームが始まるぞ。

※ここに紹介した『ゼルダの伝説』の秘技は、今後、任天堂によるデバッグが予定されています。カートリッジによっては試してもできない場合があるので、ご了承ください。

おもちゃ券 1000円
ファミ通チケット 950ガバス

FC テトリス2+Bombliss ビー・ピー・エス

# 手元でリセット

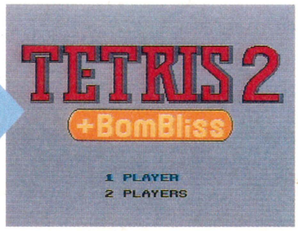
愛知県　江川 誠　(会員番号903167)

このコマンドを入力すれば、わざわざリセットボタンまで手を伸ばさなくとも、ゲーム中いつでもタイトル画面に戻ることができる。これは便利だね。

おっと、ただし対戦プレー時にこれを多用すると、友達がどんどん減っていくかもしれない。やや控え目に使ってみよう。

秘
コントローラーIのAボタン、Bボタン、スタートボタン、セレクトボタンをすべて押す

いつでもタイトルに




おもちゃ券 3000円
ファミ通チケット 2150ガバス

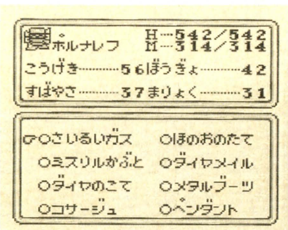
GB 時空の覇者 Sa·Ga3 スクウェア

# サイボーグ強化作戦！

千葉県　池田 寛　(会員番号903168)

手りゅう弾など、使うとなくなる武器をサイボーグに装備。アイテムの効果として、HPがアップするよね。つぎに、戦闘中にその武器を使う。武器は消滅しても、上昇したHPはそのままだ。さらに同タイプの武器をまた装備し、つぎの戦闘で使う。くり返せばHPがすぐ最大値に！

サイボーグに装備



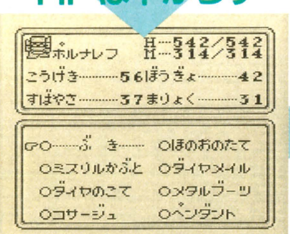

⬆サイボーグに、使うとなくなる武器をひとつだけ装備。最大HPが上昇する。

戦闘中に使え



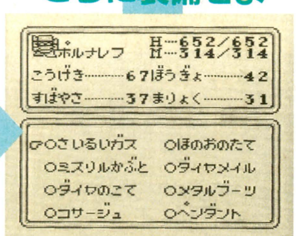

⬆装備しておいた武器を、戦闘中に使うのだ。その武器はなくなるが……。

HPは下がらず



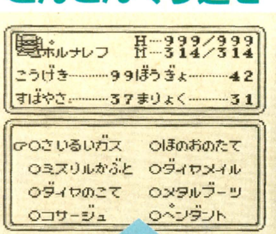

⬆サイボーグの最大HPは下がらず、なぜかそのままなのだ。

さらに装備せよ




⬆もう一度、使うとなくなる武器を装備。さらにHPが上昇！

どんどんくり返せ

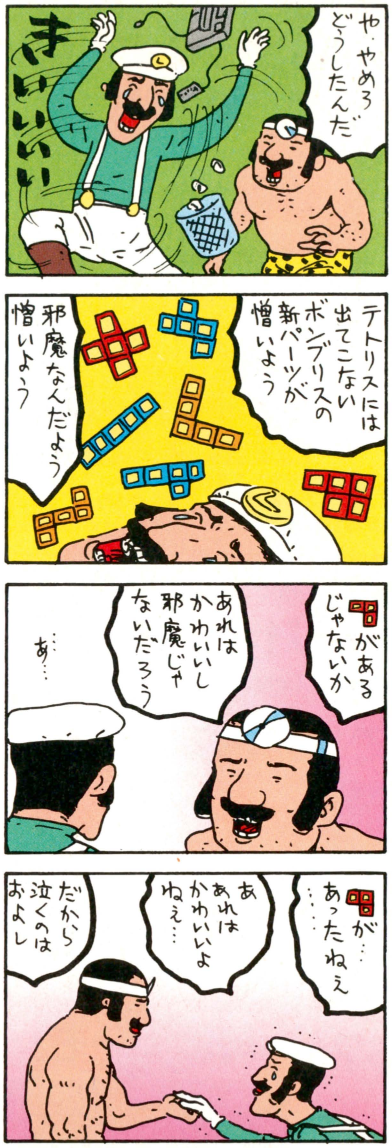



⬆何度もくり返して、最大HPを999にしてしまえ！

# はぎり道

隔号連載

吉田戦車




## 禁断の秘技 大募集

豪華な商品がもらえるガバスシステム。ガバスを集めるには、禁断の秘技のコーナーに応募するのが一番の近道。キミの見つけた秘技が採用されると、おもちゃ券とファミ通チケット(金ガバス)、さらにファミ通会員証がプレゼントされるぞ！　応募方法ははがきのほかに、24時間受付のファックスでもオーケー。よろしく待ってるぜ！

●ファックスの場合●

ウィザードリィ外伝·I
バックアップデータをリセット
① タイトル画面でセレクトボタンを押したままBボタンを押す
② メッセージが表示され「はい」を選ぶとデータが初期化される

ファックス番号は
☎03·5411·0071

●ハガキの場合●

いただきストリート
サウンドテスト
① コントローラーIの✚ボタンの上とセレクトボタンを押しながらスタートボタンを押す
② サウンドテストの画面でスタートボタンを押すとメドレーで曲が聞ける！
住所 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
氏名 禁断秘技子　年齢 12才
電話 03·3236·8350　会員NO. 000009

107 24
東京都港区南青山6の11の1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
ファミコン通信編集部
禁断の秘技大募集
いただきストリート係

REMEMBER 80'S

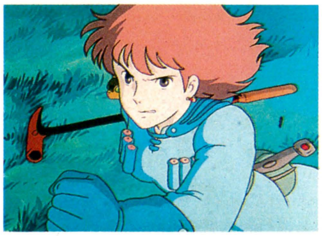
# なつかしのゲームたち




## "なつゲー"とはなんなのか

ファミコンが発売されてから早9年。この間に家庭用のゲームマシンは急激な進化をとげてきた。ＰＣエンジンやメガドライブが発売されたときは、ファミコンソフトとはくらべものにならないリアルなグラフィックに驚かされた。

そして、カニ歩きしかできなかったRPGの主人公は、いまではうなずいたり、物を持ち上げたり、川を泳ぐことまでできるようになった。一度に１発の弾しか撃てなかったシューティングゲームの自機は、膨大な数の武器やオプションをはべらせた、巨大なものになった。ファミコンソフトしかなかったころには想像もできなかった、夢のような贅沢が、いまのゲームでは可能になっているのだ。でも、一度贅沢を味わっちゃうと、ありがたがる気持ちがマヒしちゃって、ゴーカなのがあたりまえと思ってしまいがちじゃない？



⬆アニメの'80年代の名作はこれ。『ナウシカ』のためにビデオを買った人もいる。

みんな、ファミコンで初めてゲームをプレーしたときのことを思い出してほしい。最初にプレーしたゲームや、すごくハマッたゲームは、いまでも忘れられないはずだ。これまでに発売された2000本近いソフトのなかで、すぐに思い浮かぶメジャーなゲームはほんのひと握り。なかでも、『スーパーマリオ』や『ドラクエ』などの大ヒットゲームは、いま遊んでも十分に楽しめる優れた作品。だから、みんなが覚えててもあたりまえだ。

一般的に評価された大ヒット作品じゃないけど、隠れた名作ってやつがけっこうあるんだな、これが。そこで、ゲームでメシを食って６年、睡眠時間よりゲームをプレーしてる時間のほうが長いといわれているファミ通スタッフが、独断と偏見で隠れた"なつゲー"の名作を選んでみた。手に入れにくいソフトもあるけど、ぜひ探し出してプレーしてみてくれ！



⬆NES版に続き、日本でも秋にゲーム化される『バック・トゥ・ザ・フューチャー2』。

ファミ通が独断と偏見でおススメする!

# なつゲーベストセレ

## ミネルバトンサーガ

タイトー■'87年10月23日発売■5500円■ファミコン■バックアップカートリッジ

### 傭兵を育てるヨロコビを体験しよう

『ドラクエ』や『ＦＦ』の影響なのか、最近のRPGは、とにかく親切なものが主流だ。もちろんより多くの人が楽しめるゲームのほうがいいのは言うまでもない。理屈ではそうなる。でも、そのかわりにいまのゲームが失ったものも多いような気もするんだよね。それは、「自分の力で解いた！」という達成感みたいなものじゃないかな。

『ミネルバトンサーガ』は、そういった意味ではたしかに古いタイプのゲームだ。不親切で難易度は高い。だけどひとたびプレーし始めると、知らないうちにハマってしまう魅力にあふれている。

そのひとつが傭兵システム。主人公のパーティーとは別に、傭兵をお金で買うことができるのだ。傭兵は自分の代わりにモンスターと戦ってくれる戦闘のプロ。自分のパーティーで戦うか、傭兵で戦うか、自由に切り替えることができるぞ。うまく使いこなせるようになると、戦闘がさらに楽しめる。もちろん戦えばどんどん強くなって、クラスチェンジしていく。育てる喜びもあるってわけね。



⬅まずは傭兵を使ってある程度ダメージを与える。



⬅とどめは自分で。これで経験値ガッポリだぜ。

**●スイセン者からひとこと●**

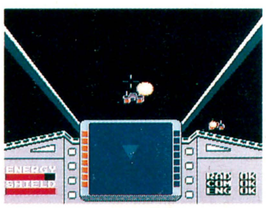
●なんといっても傭兵システムでしょう。ゴッドハンドの頼もしいこと。でも苦労して育てた傭兵が死んでしまったときは、言葉にできないくらい悲しい気持ち。（うすば羽田）
●広大なマップ、難解なダンジョン、豊富なイベント、壮大なストーリー。ほかのRPGとはスケール感がぜんぜん違うんだよね。プレーし始めたら絶対ハマるよ。（国領伝七郎）
●システムが斬新で驚かされた。いまではあたりまえのバッテリーバックアップやノンプレーヤーキャラクターはもとより、主人公のレベルに応じた敵キャラが出現するシステムも採用しているのだ。（CoCo小林）

## スターラスター

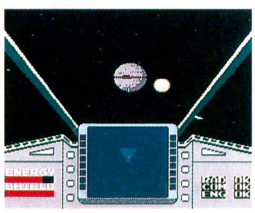
ナムコ■'85年12月7日発売■4900円■ファミコン■カートリッジ

編集部内でアンケートを取った結果、一番多くの人に支持されたなつゲーが、ナムコの『スターラスター』だった。ファミコンの黄金時代を築いた数々の名作を生み出したナムコ。いま考えると、このゲームが大ヒットしなかったのは、不思議でしかないように思える。『スターラスター』はそれほど完成度が高く、いまでもじゅうぶん楽しめる作品だからね。

基本的には宇宙を舞台にした単純な3Dシューティング。戦略的な要素もあるけど、魅力はやっぱりシューティングそのものだろう。空間の広がりやスピード感が、ミョーにリアルに伝わってくるんだよね。ほかの3Dシューティングでは味わえない独特の緊張感があるのだ。体験してみる価値アリ！



⬅敵の動きがトリッキー。予測が難しいのだ。



➡ブンブン弾を撃ってくる。うまく避けないと。

**●スイセン者からひとこと●**

●緊迫感がたまらん。やんないとわからんと思うが。（TACOX）
●空間の広がりが実感できるのがスゴイところだね。3次元を2次元に置き換えたマップの見かたがマスターできると、さらにハマリまっせ。（ヒロポン）
●やれ。（ごんす）

### 3Dシューティングの傑作でっせ!

## エキサイティングビリヤード

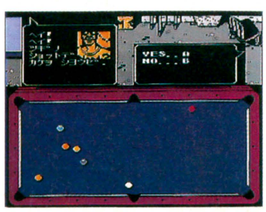
コナミ■'87年6月26日発売■2980円■ファミコン■ディスクカード

スポーツゲームは数あれど、コンピュータープレーヤーと戦って楽しめるものは、ほとんど記憶にないんじゃない？　コンピューターに人間臭さを持たせることは、それほど難しいことなんだよね。このゲームは、コンピュータープレーヤーたちの性格をうまく表現しているスポーツゲームのひとつ。

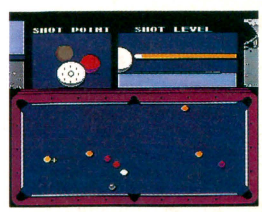
各地を仕切るハスラーたちと対戦し、ハスラー界の頂点を目指すのがキミの目的だ。性格といっても、セリフが個性的なだけじゃないぞ。対戦相手によって、打ちかたがぜんぜん違うのだ。手堅いヤツもいれば、一発逆転を狙うギャンブラーもいる。相手によって駆引きのしかたも違ってくるんだよね。もちろんゲームとしての完成度も高いから安心して遊べるぞ。

**●スイセン者からひとこと●**

●イカしたBGMとグラフィックで、手軽に大人の世界が味わえるんだよね。ちょっぴりマヌーな対戦相手たちも、みんな個性的だったし。（アルツ鈴木）
●このゲームの影響で、本格的にビリヤードに凝りだした。練習になったよ。（山本えび天）



⬅勝負をふっかけてくることもある。どうする!?




⬅3Dの視点がイカスぞ。どのポイントを打つか？

### アダルトな雰囲気に自己陶酔できる

# クション20

## なつかしのゲームたち

メジャーにはなれなかったけど、なぜか心のなかにメモリーされている、愛すべきなつゲーの数々。たしかにいまのゲームと比べると正直言って見劣りはする。だけど当時はみんな夢中になって遊び、そして感動したのだ。ファミ通がおススメするなつゲーはコレだ！　機会があったら遊んでみてはいかがかな？

### デッド・ゾーン

サン電子■'86年11月20日発売■2980円■ファミコン■ディスクカード

スペースコロニーを舞台にした、パソコンライクなＳＦアドベンチャーゲーム。最近のアドベンチャーと比べるとコマンド数がやたらに多く、難易度はかなり高い。

主人公の親友(？)であり、アシスタントであるロボットのキャリーといっしょにコロニーの謎を探りつつ、脱出するのが最終目的だ。シナリオがかなり強引で話が急展開するところもあるが、圧巻は意外なラストシーン。心を持たないはずのキャリーが最後に見せた人間以上のあたたかさには、誰もが感動の涙を流すに違いない。




⬆"キャリー"コマンドを選ぶと、「キャリーどぇーす」としゃべるのがカワイイ。

**●スイセン者からひとこと●**

●クライマックスの盛り上がりが最高。ラストシーンのキャリーがかわいそうで……。涙しない人はいないハズ。(渡辺美紀)

●シナリオもよかったけど、当時としては画期的だった音声合成。「キャリーどぇーす」が忘れられない。　(青山ガゾー)

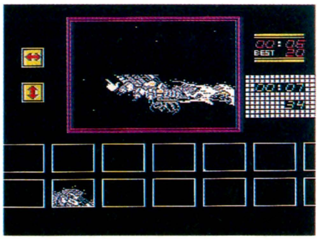
**ロボットのキャリーに感動の涙……**

### きね子

アイレム■'86年11月28日発売■3300円■ファミコン■ディスクカード

コンピューターゲームならではの絵合わせパズルだ。バラバラになっているピースと、それを当てはめていく絵の両方が、つねに動いているのがユニークなところ。ピースの動きもバラバラで、左右が逆になっていたり、裏返しになっていたりするところがミソ。正しい場所と正しい動きの両方を同時に考えないと絵が完成しないっていうわけだな。

普段あまり使わない思考回路をフル回転させなければならないので、心地よい疲労感を覚える。絵が完成したときは感動モノ。



⬆画面は『II』のもの。複雑でより難易度が高い。続編は出ないのかなぁ……？

**●スイセン者からひとこと●**

●時間を忘れてトリップしているような感覚に襲われるほど熱中できた。脳ミソからα波とかが出ていたと思う。(田原誠山)

●プレーしていると頭がよくなるような気がした。(よねすけ)

**コンピューターならではのパズルだ**

| タイトル | 内　容 |
| --- | --- |
| **グーニーズ**<br>コナミ■'86年2月21日発売■4900円<br>ファミコン■カートリッジ | 横スクロールのアクションゲーム。3本の鍵と仲間をひとり探し出し、出口へ行けば面クリアーだ。当時流行の隠しアイテム、隠れキャラが豊富で話題になった。 |
| **サーカス・チャーリー**<br>ソフトプロ■'86年3月4日発売■4900円<br>ファミコン■カートリッジ | サーカスを舞台にしたアクションゲーム。玉乗りや空中ブランコの腕を競うという設定がファンシーで、女の子にも人気があった。でも、タイミングはかなりシビア。 |
| **バレーボール**<br>任天堂■'86年7月21日発売■2500円<br>ファミコン■ディスクカード | 操作方法が複雑で敬遠されがちだったが、慣れてしまえばおもしろさは保証付き。クネクネした腰の動きがセクシーで話題になった。多彩な攻撃ができるのも魅力。 |
| **時空の旅人**<br>ケムコ■'86年12月26日発売■4900円<br>ファミコン■カートリッジ | 安土桃山時代から現代までを旅して、歴史を正しい方向へ持っていくアドベンチャー。歴史上の人物と会話して、YESかNOを答えるだけで進む。マルチエンディング。 |
| **ナゾラーランド**<br>サン電子■'87年2月6日発売■2980円<br>ファミコン■ディスクカード | クイズ、アクション、占い、パズル、アドベンチャーなどがつまっているマガジン的ソフト。企画はおもしろいが内容が薄いのは否めない。『トモちゃん』シリーズが人気。 |
| **銀河の三人**<br>任天堂■'87年12月15日発売■5000円<br>ファミコン■カートリッジ | 広大な宇宙を舞台にしたSFRPG。魔法の替わりに超能力で補助攻撃する。超能力少女リミをめぐって描かれる、主人公とブルーの三角関係が切なくて印象的だった。 |
| **ナポレオン戦記**<br>アイレム■'88年3月18日発売■5500円<br>ファミコン■カートリッジ | リアルタイムのアクションシミュレーション。プレーヤーは、ちょこまかと勝手に動いている兵隊たちに進行方向を指示するだけ。大砲の威力を実感させられた。 |
| **ナムコクラシック**<br>ナムコ■'88年5月27日発売■5900円<br>ファミコン■カートリッジ | スライス、フック、バックスピン、トップスピンなどの多彩なショットが使えたのは、当時としては画期的。キャディーのアドバイスもあった。チップインがやたら多い。 |
| **真田十勇士**<br>ケムコ■'88年6月24日発売■5800円<br>ファミコン■バックアップカートリッジ | ＨＰを兵士の数で表現するというユニークなシステムを持つRPG。敵の部隊を説得して、自分の兵士に寝返らせることも可能。エンディングが凝っていて感動モノ。 |
| **三国志　中原の覇者**<br>ナムコ■'88年7月29日発売■6900円<br>ファミコン■バックアップカートリッジ | 光栄のシリーズとは違った魅力を持っている。命令を与えるだけで、あとは勝手に部隊が行動するリアルタイムの戦闘が特徴。光栄しかやったことがない人は必見だぞ。 |
| **東方見聞録**<br>ナツメ■'88年11月10日発売■5800円<br>ファミコン■カートリッジ | 黄金のジパングを求めて、世界を旅するアドベンチャーゲーム。ふたりの主人公を切り替えて交互に使う。とにもかくにもセンスがヘン。普通じゃ満足できない人に。 |
| **キング オブ キングス**<br>ナムコ■'88年12月9日発売■5900円<br>ファミコン■バックアップカートリッジ | ユニットがモンスターという、ファンタジーシミュレーション。経験値を稼ぐとクラスチェンジしていくのが魅力。キャラの特徴がはっきりしていて感情移入しやすい。 |
| **ネクタリス**<br>ハドソン■'89年2月9日発売■5800円<br>ＰＣエンジン■Ｈｕカード | 月面を舞台にしたＳＦシミュレーション。ユニットの生産ができないので、１部隊の動きが戦局を左右する。攻略法を見つける楽しさがあった。戦闘シーンがカッコイイ。 |
| **甲子園**<br>ケイアミューズメントリース■'89年10月6日発売■5900円<br>ファミコン■バックアップカートリッジ | 高校生らしいさわやかな演出にちょっぴり感動。ヘルメットを脱いでおじぎしたり、１塁にヘッドスライディングする。"根性"という能力値があって、勝負強さを表現。 |
| **スウィートホーム**<br>カプコン■'89年12月15日発売■6500円<br>ファミコン■バックアップカートリッジ | ホラーな雰囲気たっぷりのRPG。5人のキャラクターのなかで、パーティーの組み合わせが自在にできるのが特徴。このシステムを活かした、パズル的な謎解きも多い。 |

# アイドル八犬伝

## エリカちゃんにジュンときたんです




トーワチキ
'89年9月14日発売　6000円
カートリッジ

アイドルスターを目指す主人公のエリカちゃんを、歌手としてデビューさせることが目的のアドベンチャーゲーム。仲間捜し、歌手修行、デビュー曲探しの3部構成になっている。歌手デビューするためには、アイドルの敵イロモノ大王を倒さなければならない。ストーリーがテンポよく進むのが魅力。カラオケつきのエンディングはこのゲームのテーマならではなのだ。

申しわけないが、私はアニメとかいうやつにはまったく興味がない。あのオメメぱちくりなギャルのみなさんや、カワイラシー動物状のキャラクターたちにココロを奪われたことは、ただの一度もないのだ。

世のなかのみなさんがこぞってほめちぎる宮崎なんたら監督の『てんくーの次郎コロピュタ』とやらも見させていただいたが、どーも私の感性にはシックリこないのであるのだ。きっと単にヘソがまがっているだけなんだろうけど、ま、とにかくそーゆー男なわけなのだ、私って。

そんな偏屈ジジイの私が、アニメっぽいキャラクターでただひとり心を動かされた人物がいる。この『アイドル八犬伝』に登場する西園寺エリカちゃんだ。理由はよくわからないが、いまでもあのときの"恋"みたいな胸キュン状態ははっきり覚えている。

私の女性の趣味というのは、昔っから大人っぽい人と相場が決まっていた。小学生のくせして『経験』なんて曲を色っぽく歌っていた辺見マリとかが好きだったし、お化粧バシバシのケバい女の人には、いまでもめっぽう弱い私なのであった。そんな私が、アニメ風のしかも2次元キャラクターでしかない女の子に恋をしてしまうなんて……。信じたくないが本当の話なのであった。

ゲームのストーリーは、西園寺家の跡をつぐためエリカちゃんがアイドル修行の旅に出るというお話。途中8人の仲間を見つけ、世界中をイロモノ一色にしてしまうという野望を持つイロモノ大王を倒すのが目的だ。

ところどころにキョーレツなギャグをかましながら、ゲームスタートから2時間半でエンディングを迎えてしまうわけなんだけど、なぜかクリアーしたあと、心のなかに温かい何かが残る。ゲーム中、エリカちゃんの言う「世界中を私の歌でカンドーさせるの」という言葉どおりに、彼女の歌い、踊る姿を見て、鼻の奥をジュンとさせてしまっている私。ふっ、俺もまんざらではないんだナ……なんて、殊勝な気分にさせてくれるエリカちゃんには、いまでもホントーに感謝してます。

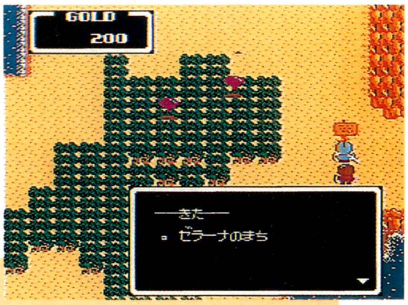
水野店長（ストレスゼロ）

## ファミ通スタ 私の思い

これまでに膨大な数のゲームが発売された。『マリオ』や『ドラクエ』は確かに忘れられないゲームだけど、そう

# インドラの光

## さまざまな出会いと別れ……




ケムコ
'87年10月20日発売　5300円
バックアップカートリッジ

画面切り替えタイプのコマンド選択式ＲＰＧ。主人公の目的は、何者かに盗まれてしまったインドラの光を取り返すこと。インドラの光とは、惑星イーバルの神バーンの力の源である。これがないと、神バーンはその力を失い、眠りについてしまう。主人公は最初、ひとりで旅立つが、冒険の途中で仲間をみつける。仲間はイベントによって、どんどん変わってゆくぞ。

ボクと『インドラの光』の出会いは、'87年10月20日（このソフトの発売日）より2ヵ月ほどまえ。編集長から、編集部宛てに送られてきたサンプルソフトを、いつもの調子で「じゃ、よろしくねんっ」って渡されたときだ。もちろん、このゲームの記事を作るために、渡されたわけだ。

もとからRPGはあまり好きではないボクに、なんでまたRPGの記事を作らせるのか疑問に思いながら、とりあえずファミコンの電源を入れてみた。

『インドラの光』ねぇ……。なんかクソゲーのにおいがするタイトルだなぁ。というのがボクのこのゲームに対する第一印象。"インドラ"っていう言葉の響きが、なんとなくにおってきたのだ。自分がいかにも東洋系な顔をしているので、"インド"とかそーいった言葉には敏感になっていたのかもしれない。とにかく、ボクのこのゲームに対する印象がよくなかったことだけは確かだ。

実際にゲームを始めてみてビックリしたんだけど、モニターに映し出されたゲーム画面には、ボクの考えていた東洋系な雰囲気はまるでなく、『ドラクエ』、『ＦＦ』的な中世の欧風な香りがプンプンしていたのだ。ボクは、なんとなくほっとしてしまった……。

ゲームを進めていくと、このゲームの楽しさがどんどんわかってきた。いかに第一印象がいいかげんであてにならないものか、痛感することになった。ゲームシステムやグラフィック、BGMなどに関しては、それほど目を見張るようなものはないが、ストーリーがイカすんだこれが！　ストーリーというよりは、キャラクターの設定と、そのキャラクターたちのストーリーへの関わりかたといったほうがいいかな。パーティーになる仲間にそれぞれ生活や生きる目的みたいなものがあって、主人公と旅をしながらも、自分の目的を達成すると去っていってしまったり、あとになって助けにきてくれたりするのだ。

このいろいろな仲間たちとの出会いと別れを経験しながら、ゲームの主人公として、自分の目的を達成させる。ああ、人生って険しいけど楽しい……なーんて思っちゃったりするわけだ、こりゃ。

アルツ鈴木（連チャン）

# ヒットラーの復活 TOP SECRET

## 完全上級者向けだが楽しい

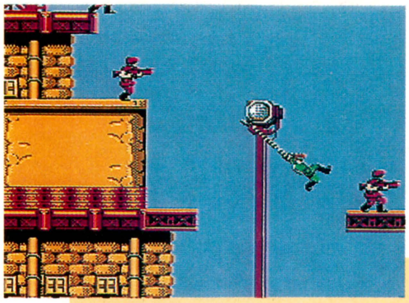
なんてつまんないゲームだ、こんなクソ難しいゲームのどこがおもしろいんだ、こんなもん遊べねえよ、と、最初は思った。サンプルROMならなんでもやっていた、ゲームに貪欲だったころのことだ。操作がとてつもなく難しく、常人には絶対にできないのだ。これは2度と触れることのないゲームであると、長年培ってきた「ゲーム選択眼」が心のなかで告げたような気がしたのでサンプルROMを管理者に返した。「つまらん」と言って。

しばらくして「このゲームの記事を作らねば斬る」との御命令が編集部上層部近辺から下った。嫌だったが仕事だからしようがない。やらねば斬られる。しぶしぶヤニがべっちょりついたファミコンにROMを刺し、火を入れ、プレー。あーつまんねえ。こんな操作でき……できるじゃん。意外といいじゃん、このブラブラ。慣れると複雑怪奇な動作もちょちょいのちょいとできちまう。ううむ、じつは貴様はおもしろいのではないか。「つまらん」などと言ってしまって失礼でござった。お詫びの印に最後まで遊ぶでござるーッ、と決心すると同時に、俺のゲーム選択眼も曇ったなと思ったものだ。

それまでのアクションゲームといえば、判で押したようにアタックアンドジャンプ。細部の違いさえあれ、おおむね同じ。それが悪いとは言えないが（『マリオ』を見よ）、決していいとも言えまい。だって進歩がないからだ。ゲームを遊ぶ動機のひとつには、刺激を求めるという衝動がある。その衝動を満たすのは、未体験のフィーチャーが詰まったゲームの役割だ。このゲームにはそれがあった。ちんちんが抜けるような浮遊感、敵には真似できない技を使いこなす優越感、道なき道を突き進む緊張感。それらすべてをワイヤーというフィーチャーひとつで表現し、体験させてくれる。完成度も高い。

このゲームの真髄を暴くにはそこそこの技量が必要とされる。悪く言えばマニアックなゲームだ。が、技量がある人だけが本当の楽しさを体感できるゲームがあってもいいのではないか、と思う。

TACOX（帝国の犬）



カプコン
'88年7月20日発売　5900円
カートリッジ

アーケード版から移植された、たて横スクロールのアクションゲーム。帝国軍に拉致されたスーパージョーを救い出し、アルバトロス計画を阻止することがゲームの目的だ。それまでに例のなかったワイヤーを使ったユニークな移動方法が斬新だった。操作法が複雑なテクニック重視のゲームだ。全19エリア構成で、状況によってつぎに進むべきエリアが変わってくる。

ッフが贈る
出のゲーム

いった大作とは別の、自分だけのとっておきのゲームってやつが誰にでもあるよね。そんなゲームについて語ってみました。

# クルクルランド

## シミジミしちゃうなあ

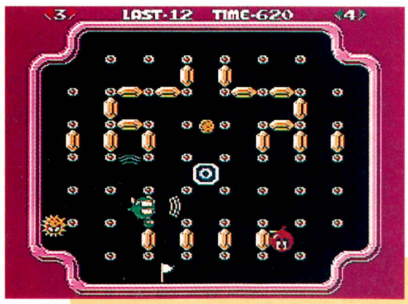
オイラがファミコンなんてイケナイ遊びを覚えたのは、いまから8年前のこと。花も恥らう（なんじゃ、こりゃ）17歳、高校2年生のとき。グリコ森永事件はいまだ解決しておらず、おニャン子クラブの女の子たちがテレビのなかで歌って踊り、巨人の槙原からバース、掛布、岡田と三者連続ホームランをカッ飛ばした阪神が日本一になった年だ（最初の『ファミスタ』でタイタンズが異様に強いのはこのため）。ファミコン本体の値段は、当時では常識の3割引きの9800円。買うときにけっこうドキドキしてたのを憶えている。

あのころのゲームはおもしろかったなぁ、どれも。なんつうの、ユーザーにウケる売れセンのゲームというのがどんなもんなのか、はっきり確立されていないときだったと思うんだよね。だから、作る側も色々と試してみたい。その結果、個性溢れるゲームがどんどん登場した。とくに、任天堂の初期のゲーム『バルーンファイト』、『アイスクライマー』、『レッキングクルー』などは、どれもおもしろいゲームだった。

そうそう、忘れちゃいけないのが『クルクルランド』。あのキャラの妙な動き＆操作感覚。初めてプレーしたときは驚いたぜ。さっき、ひさしぶりにプレーしてみたけどおもしろさの鮮度っていうの？落ちてないよね。このステージの金塊の配置はゾウの顔だったけ？隠れキャラの出しかたはこうか？悪戦苦闘してしまうんだが、わりと先のステージまで進める。この入りこみやすくハマりやすい絶妙のゲームバランス、いまのゲームにも見習ってほしいぜ。

これらのゲームが発売されてしばらく経ったあと、超人気ゲーム『ファミスタ』と『ドラゴンクエスト』の登場となる。これによって、業界はステレオタイプのゲームの巣窟となってしまう。2匹目のドジョウ狙いだな。『インベーダー』が登場したときのゲーセンみたくなっちまったよなあ、ホント。中身は少々お粗末でも盲導犬RPGだから、そこそこ売れるだろう、とかね。長い物には巻かれろってわけなのかなぁ？　巻かれたらそこから動けないだろ、このバカッ！とか言ってやりたい。

サウナマン野口（ドあほう）




任天堂
'84年11月22日発売　4500円
カートリッジ

各ステージに隠されている金塊を探すのが目的のアクションゲーム。主人公はステージのいたる所に建っているターンポストに手をかけて回転し（操作は✚ボタンの上下左右）、進行方向を変えながら移動する。また、Aボタンで発射する超音波で敵キャラをマヒさせ、壁に押し潰して倒すこともできる。ふたり同時プレーで得点を競いあうモードもあるのだ。

# なつかしのゲーセン

## 数々の荒波に揉まれながらもゲーセンは生き続けてきた

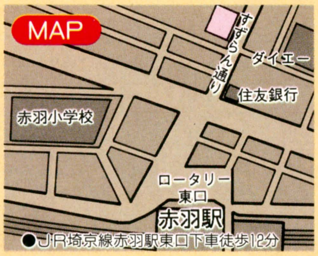
### ゲーム平安
●赤羽●



### 新旧のゲームが並ぶ摩訶不思議な空間



ゲームオーバーになって悔しがっているときに隣を見るとあの懐かしのゲームが。この斬新な店内レイアウトに驚きつつ、その昔、必死の思いで身につけたテクニックを試してみる。まだ覚えている自分にホッとしたりする。



●JR埼京線赤羽駅東口下車徒歩12分

**●稼働中のなつゲー**
『スペースインベーダー』『パックマン』『ドンキーコング』『ラリーX』『トップレーサー』『マリオブラザーズ』他

### ザ・ゴリラ
●池袋●

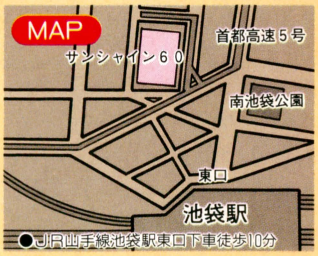


### ここは体感ゲームの一大ミュージアム

『ハングオン』から『ソルバルウ』まで、昔といまの体感ゲームがフロア狭しと建ち並ぶ。ここはまさに、体感ゲームの歴史を語ってくれる博物館。いや、もしかしたら美術館なのかもしれない。巨大な筐体たちは、まるで先人の残した彫刻のようにも見えるのだ。

**●稼働中のなつゲー**
『空手道』『スペースハリアー』『ハングオン』『アウトラン』『ハイパーオリンピック'84』他





●JR山手線池袋駅東口下車徒歩10分

## NOSTALGY COLUMN① なつかパッケージ

### 最近じゃちょっとお目にかかれないモノ

ファミコンが出始めのころは、ゲームの専門誌も少なくて、ゲームに関する情報収集がしにくかった。お店で売られているソフトが、どんなゲームなのかを判断する手段があまりなかったのだ。そうなると、おもしろそうかどうかは、パッケージを見て予測するしかないわけだよね。当時は、パッケージのデザインがソフトの運命を左右していたかもしれないね。

### ゲイモス



'85年にアスキーから発売された3Dシューティングゲーム。いまでは考えられないような、稚拙なイラストだなあ。だから、パッケージが大切だって言ってるのにぃ。

### スーパーアラビアン



'85年にサン電子から発売された。パッケージにファンタジックアドベンチャーとあるが、じつはアクションゲーム。昔はジャンルの定義があいまいだったのね。

### 光GENJIローラーパニック



'89年ポニーキャニオンから発売されたアドベンチャーゲーム。ディスクなのに、CDケースサイズのパッケージなのがユニーク。マニュアルは歌詞カードみたいだ。

## ゲーム平安
●大山●





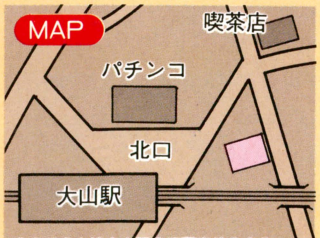



**●稼働中のなつゲー**

『Mr. Do!』『ロードランナー』
『スーパーパンチアウト』
『ギャラガ』
『バブルボブル』他

### 昔はゲーマーたちもよく食ったもんだ

その昔、ゲーセンは心といっしょにお腹もいっぱいにしてくれる場所だった。ヘタな駄菓子屋さんよりも素敵なラインアップのゲーセンもあったもの。ラウンドクリアー時の、ほんの少しの合間に食べる駄菓子の味ったら、もう最高だった。そんな雰囲気がここには残されている。



●東武東上線大山駅北口下車徒歩3分

## 藤沢ジョイパーク
●藤沢●




### 広大なフロアに集る懐かしい顔ぶれ

ビルの6階にこんな大規模なゲーセンがあるなんて。初めて訪れた者は、誰もが自分の目を疑ってしまうはず。さしずめゲーマーたちに用意されたバビロンの空中庭園といったところ。

その一角に懐かしいゲームばかりを集めたコーナーがある。しかも、1プレーが20円！　最新のゲームを1回遊ぶか、ここで5回ハマるか……。

**●稼働中のなつゲー**

『ハイパーオリンピック』
『タイムパイロット』
『フリーキック』
『バドルマニア』他



●JR東海道線藤沢駅下車徒歩3分




## NOSTALGY COLUMN② なつかCM

### シブすぎてゲームの内容がわかんな〜い!?

ゲームソフトのCMは、基本的には、ゲーム画面を出してどんな内容ゲームなのかを消費者に伝えるというタイプが多い。なかには、ゲーム画面をほとんど使っていない、「いったい何の宣伝なの」って感じのCMもあるのだ。ゲームの内容よりも、イメージやインパクトで勝負して成功しているCMがいっぱいあるぞ。15秒間で、いかにして消費者の購買欲を高めるかが大切だ。

### ドラゴンクエスト



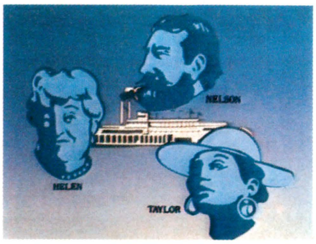

どんなゲームなのか見当もつかないんだけど、とにかくカッコイイCMだったよね。典型的なイメージ優先タイプで、いま流れててもおかしくないくらいオシャレだ。

### キングスナイト



'86年に発売された、スクウェアのシューティングゲーム。眠っていた少年が突然起き上がり、ゲームの主人公に変身するという、ドラマチックな演出がナイス。

### ミシシッピー殺人事件




'86年、ジャレコ発売。当時のアドベンチャーゲームは犯人当てが主流だった。アガサ・クリスティー原作のミステリーを彷彿とさせるCMだったよね。うまいなあ。

# Pick Up

## Shopping Information

今週の調査協力店 ビックカメラ

### ディスカウントショップ最新価格データ

| | ソフト名 | 標準価格 | 販売価格 |
|---|---|---|---|
| ファミコン | ファミスタ'92 | 5000円 | 3395円 |
| | ロックマン4〜新たなる野望〜 | 7800円 | 5300円 |
| | ベスト競馬・ダービースタリオン | 6800円 | 4620円 |
| | ヨッシーのたまご | 4900円[込] | 3326円[込] |
| | ファミコンジャンプII 最強の七人 | 8500円 | 5775円 |
| | 爆笑!人生劇場3 | 6400円 | 4345円 |
| | がんばれゴエモン外伝2 天下の財宝 | 6980円 | 4740円 |
| | テトリス2+Bombliss | 6500円 | 4415円 |
| | SDガンダムガチャポン戦士4ニュータイプストーリー | 8500円 | 4835円 |
| | テクモスーパーボール | 7980円 | 5420円 |
| | ドクターマリオ | 4900円[込] | 3059円[込] |
| | マリオオープンゴルフ | 6000円[込] | 4197円[込] |
| | 第2次スーパーロボット大戦 | 8200円 | 5570円 |
| | バトルトード | 6500円 | 4415円 |
| | 東京パチスロアドベンチャー | 6800円 | 4620円 |
| スーパーファミコン | プロフットボール | 7900円 | 6115円 |
| | スーパーフォーメーションサッカー | 7700円 | 5725円 |
| | スーパーファイヤープロレスリング | 8500円 | 6600円 |
| | スーパーマリオワールド | 8000円[込] | 5798円[込] |
| | スーパー信長の野望・武将風雲録 | 11800円 | 7735円 |
| | SDガンダム外伝ナイトガンダム物語 大いなる遺産 | 9500円 | 7375円 |
| | スーパーワギャンランド | 8300円 | 5725円 |
| | ファイナルファンタジーIV | 8800円 | 6630円 |
| | バトルコマンダー | 9800円 | 6310円 |
| | 超魔界村 | 8500円 | 5340円 |
| | シムアース | 9800円 | 4750円 |
| | ゼルダの伝説-神々のトライフォース- | 8000円[込] | 6396円[込] |
| | ちびまる子ちゃん「はりきり365日」の巻 | 8800円 | 4750円 |
| | レミングス | 8500円 | 4750円 |
| | ダンジョンマスター | 9800円 | 5725円 |
| PCエンジン | ミズバク大冒険 | 7200円 | 4890円 |
| | スーパー桃太郎電鉄II | 6800円 | 4620円 |
| | 沙羅曼蛇 | 6000円 | 4075円 |
| | ドラゴンセイバー | 6800円 | 4620円 |
| | スーパーシュバルツシルト | 7800円 | 5300円 |
| | 熱血高校ドッジボール部 CDサッカー編 | 7200円 | 4890円 |
| | 斬 陽炎の時代 | 7500円 | 5095円 |
| | ドラゴンスレイヤー英雄伝説 | 6800円 | 4620円 |
| | ちびまる子ちゃん クイズでピーヒャラ | 6800円 | 4620円 |
| | らんま1/2-とらわれの花嫁- | 6800円 | 4620円 |

| | ソフト名 | 標準価格 | 販売価格 |
|---|---|---|---|
| メガドライブ | 天下布武-英雄たちの咆哮- | 7800円 | 5300円 |
| | 忍者武雷伝説 | 8700円 | 4835円 |
| | 乱世の覇者 | 9800円 | 6660円 |
| | F1サーカスMD | 7500円 | 5095円 |
| | 三國志II | 14800円 | 9685円 |
| | 惑星ウッドストック ファンキー・ホラー・バンド | 6800円 | 4620円 |
| | ノスタルジア1907 | 7200円 | 4890円 |
| | ゴールデンアックスII | 6000円 | 4075円 |
| ゲームボーイ | メトロイドII | 3500円[込] | 2374円[込] |
| | SDガンダム SD戦国伝2天下統一編 | 4800円[込] | 3259円[込] |
| | 時空の覇者Sa・Ga3[完結編] | 4900円[込] | 3326円[込] |
| | ロックマンワールド2 | 3500円[込] | 2369円[込] |
| | がんばれゴエモン〜さらわれたエビス丸 | 3800円[込] | 2580円[込] |
| | 桃太郎伝説外伝 | 4500円[込] | 3149円[込] |
| | ヨッシーのたまご | 2600円[込] | 1766円[込] |
| | アメリカ横断ウルトラクイズ2 | 3980円[込] | 2781円[込] |
| ゲームギア | ソニック・ザ・ヘッジホッグ | 3800円 | 2580円 |
| | FRAY〜修行編〜 | 4500円 | 3055円 |
| | アックスバトラー | 3800円 | 2580円 |
| | アーリエル | 4500円 | 3055円 |
| | スペースハリアー | 3500円 | 2375円 |

| ハード名 | 標準価格 | 販売価格 |
|---|---|---|
| スーパーファミコン本体 | 25000円[込] | 20497円[込] |
| ゲームボーイ本体 | 12500円[込] | 8394円[込] |
| ファミコン本体 | 14800円 | 8980円[込] |
| ツインファミコン本体 | 32000円 | 21300円 |
| メガドライブ本体 | 21000円 | 10450円 |
| メガCD | 49800円 | 43400円 |
| ゲームギア本体 | 19800円 | 13000円 |
| ゲームギア用テレビチューナー | 12800円 | 9900円 |
| PCエンジンDUO | 59800円 | 40700円 |
| PCエンジンCGII本体 | 19800円 | 14300円 |
| PCエンジン スーパーCD-ROM本体 | 47800円 | 32500円 |
| PCエンジンCD-ROMシステム | 57300円 | 19700円 |
| PCエンジンGT本体 | 44800円 | 28900円 |
| スーパーシステムカード | 9800円 | 7600円 |
| ゲームセレクタ | 9500円 | 7375円 |
| アスキーパッド | 2980円 | 2310円 |
| スーパージョイカード | 2480円 | 1920円 |
| ハイパーボーイ | 5800円 | 4640円 |

### 今週のお買い得情報

今週のおすすめソフトはメガドライブの「ジュエルマスター」です。宝石の組み合わせで、魔法が選択できるこのアクションゲームが当店ではただいま1920円とお買もとめやすくなっています。





ビックカメラ池袋AV館 小峰さん

ジュエルマスター
メガドライブ
<セガ> 1920円

### そのほかの超お買い得ソフト

○ラスタンサーガ2 (PCエンジン) ---- 780円
○モンスターレア (メガドライブ) ---- 950円
○株式道場 (ファミコン) ---- 980円
○蒼き狼と白き牝鹿 (ファミコン) ---- 1880円
○JuJu伝説 (ファミコン) ---- 1920円
○Sa・Ga2 秘宝伝説 (ゲームボーイ) ---- 1920円
○スパルタンX2 (ファミコン) ---- 1980円
○ファミリーサーキット (ファミコン) ---- 1980円
○SDガンダム外伝 ラクロアンヒーローズ (ゲームボーイ) ---- 1980円
○ロックオン (PCエンジン) ---- 1980円
○ファイナルマッチテニス (PCエンジン) ---- 2885円
○水滸伝 (ファミコン) ---- 2980円
○ポピュラス (スーパーファミコン) ---- 3860円
○スーパーチャイニーズワールド (スーパーファミコン) ---- 4750円

### 最新再出荷情報

| 発売日 | ソフト名 |
|---|---|
| | **ファミコン** |
| 2月7日 | ○大工の源さん 6500円 <アイレム> |
| 2月7日 | ○ロックマン4〜新たなる野望〜 7800円 <カプコン> |
| 2月中旬 | ○ファミリーテニス 3900円 <ナムコ> |
| 2月中旬 | ○ファミリーマージャンII 上海への道 4900円 <ナムコ> |
| 2月中旬 | ○パックマン 4500円 <ナムコ> |
| 2月中旬 | ○マッピー 4500円 <ナムコ> |
| 2月中旬 | ○ディグダグ 4500円 <ナムコ> |
| 2月中旬 | ○ギャラクシアン 4500円 <ナムコ> |
| 2月中旬 | ○ギャラガ 4500円 <ナムコ> |
| 3月27日 | ○川のぬし釣り 6300円 <パック・イン・ビデオ> |
| 3月下旬 | ○ベスト競馬・ダービースタリオン 6800円 <アスキー> |
| 3月 | ○少年アシベ ネパール大冒険の巻 6980円 <タカラ> |
| | **スーパーファミコン** |
| 1月31日 | ○ダンジョンマスター 9800円 <ビクター音産> |
| 2月下旬 | ○バトルドッジボール 9600円 <バンプレスト> |
| 3月6日 | ○ちびまる子ちゃん「はりきり365日」の巻 8800円 <エポック社> |
| | **PCエンジン** |
| 3月27日 | ○ゼロヨンチャンプ 6900円 <メディアリング> |
| | **ゲームボーイ** |
| 2月7日 | ○ロックマンワールド 3500円[込] <カプコン> |
| 2月上旬 | ○熱血高校ドッジボール部 強敵闘球戦士の巻 3600円[込] <テクノスジャパン> |
| 2月中旬 | ○ナムコクラシック 3500円[込] <ナムコ> |
| 3月6日 | ○ちびまる子ちゃん おこづかい大作戦 3400円[込] <タカラ> |
| 3月6日 | ○ちびまる子ちゃん2 デラックスまる子ワールド 3800円[込] <タカラ> |
| 3月 | ○少年アシベ 遊園地パニック 3800円[込] <タカラ> |

※最新再出荷情報は、全国の小売店への出荷予定日です。調査協力店とは一切関係ありません。

★1月23日調べ




©LIGHT & SHADOWS, INC. SUSUMU MATSUSHITA

# 新着ゲーム通信



SF スーパーファミコン

## 甲竜伝説ヴィルガスト 〜消えた少女〜

RPG　バックアップカートリッジ

バンダイ　発売日未定　価格未定　8メガ

ガチャポンやカードゲームでも人気の『甲竜伝説ヴィルガスト』が、ストーリー重視型のRPGとして登場しちゃうのだ！

主人公の三池瞬はごく普通の中学1年生。恋人の中島三智子と幸せな日々を送っていた。そんなある日、ふたりに試練がやってくる。邪神が復活し始めた異世界、ヴィルガストに引き込まれてしまったのだ。しかも転移の途中に、瞬と三智子は、離れ離れになってしまう。慣れない異世界で、瞬は失われた恋人を求めて冒険を始めた。

このように、このゲームはただ敵を倒していくだけの話じゃない。三智子を地の果てまで旅してでも取りもどす！　瞬のそんなけなげさが物語のポイントなのだ。

システムの面にも手抜きはない。冒険の進行によってパーティーメンバーがまるごと入れ替わったり、いままでにはなかったような、大きなキャラクターがフィールドを歩き回るなど、新鮮な魅力に溢れてる。もとからの『ヴィルガスト』ファン以外でもきっと楽しめるぞ。

### 恋人、仲間、ライバル 泣かせる要素が満杯！



➡ヴィルガストで目覚めた瞬。



⬅4人の冒険者が仲間になる。

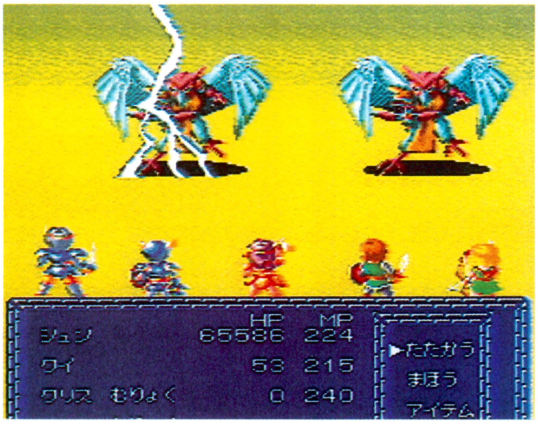


➡スーパーファミコンならではのフィールド画面。大きなキャラクターが5人もならんで歩くのだ。



➡街から街へと三智子の噂を追う一行。が、やがて信じがたい悲劇に出会う。

### 三智子恋しやほーれほー




➡戦闘シーンでは、モンスターが正面から描かれる。

### ヒーロー三池瞬



⬅誕生日は2月20日。血液型はAB。異世界と現実世界とのギャップに苦しむ14歳の少年。



➡9月20日生まれで、血液型はA。すなおであかるい、誰からも好かれるタイプの女の子。

### ヒロイン中島三智子

　※画面は開発中のものです

# SF エアーマネジメント・大空に賭ける

スーパーファミコン　シミュレーション　バックアップカートリッジ

光栄　4月上旬発売　11800円　8メガ

この『エアーマネジメント』は、航空業界を舞台にしたビジネスシミュレーションゲームなのだ。

プレーヤーは、ある航空会社の社長。まず最初にやるべきことは、限られた資金と数機の航空機を元手にして航路を引くことだ。航路は、航空機が一度に飛べる距離内なら自由に引くことができる。たとえば、ロンドン直行便やアンカレッジ経由便など、引きかたによっては航空機の乗客の数も変わるのだ。収益にも大きくかかわって、ゲーム進行にも影響が出てくるぞ。

目的は、利益を得ながらどんどん航路を増やしていくこと。収益を上げるには乗客が望む航路を引き、安全で快適な空の旅を提供しなければならないのだ。




⬆何度プレーしても違った展開が楽しめちゃうのだ。





## 社長はキミなのだっ!!

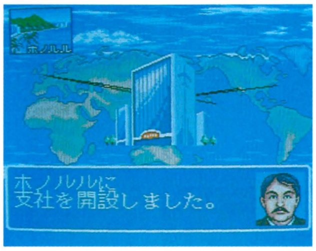



⬅航空会社は全部で4社。最大4人まで同時にプレーできる、マルチプレー方式が採用されてるのだ。

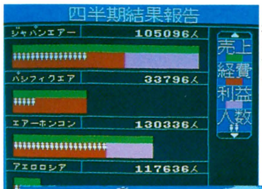
⬇全世界にある22都市のなかから、自由に会社を選択することができる。世界を股にかけるってワケ。



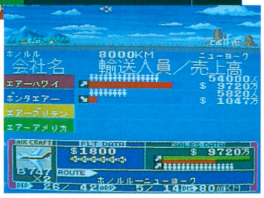

## マジメになってビジネスしよう




⬆さまざまイベントが起こるぞ。




⬅社長気分でプレーだ。




⬅シナリオはふたつだ。



# SF スーパーガチャポンワールド SDガンダムX

スーパーファミコン　アクション シミュレーション　バックアップカートリッジ

ユタカ　4月発売　9500円　8メガ

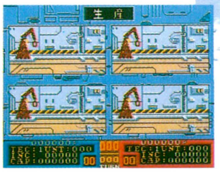
『SDガンダムX』の続報なのだ！今回の目玉は、なんといっても迫力のバトルシーン。いままで1対1でしかバトルができなかったけど、今度は敵味方合わせて7機が同時に戦っちゃうのだ。登場するユニットは総勢100体以上。どんなバトルができるか楽しみだね。

## 今回はホントに迫力満点なのだ



⬆ド迫力のアクションだっ！





## こりゃスゴイ



➡ヘックス制が取り入れられたマップ。かっちょえ〜。



⬅じっくりプレーしたい人にもオススメできちゃいます。



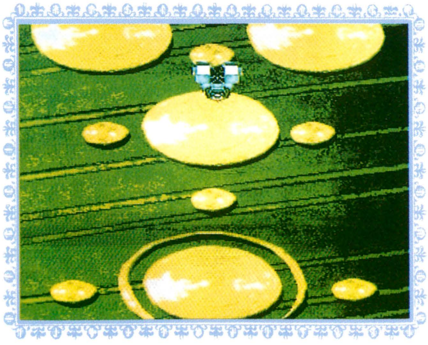
# SF ミステリーサークル

スーパーファミコン　パズル アクション　カートリッジ

ケイ・アミューズメントリース　'92年発売　価格未定　8メガ

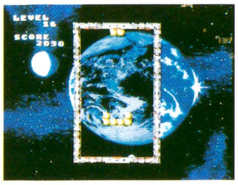
ミステリーサークルを題材としたパズルアクションゲームなのだ。操作方法はいたって簡単。飛行機を操作して、上から落ちてくるブロックを囲んでどんどん消していこう。ブロックが積み重なった場合、爆弾を爆破させれば、たくさんのブロックが消えてくれるのだ。

## 神秘的な魅力があるのだ

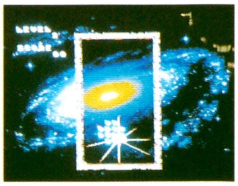


⬆もちろん、ふたり同時プレーだってできるぞ。協力プレーと対戦プレーができちゃって、お得なカンジ。

## ヤバイときは爆発!



⬆ゲームの進行に従って、レベルがどんどんアップするぞ。



⬆最後の手段で爆発しよう。

# FC ハローキティワールド

ファミコン

アクション / カートリッジ

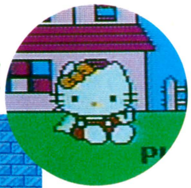
キャラクターソフト　3月27日発売　4800円　1メガ

## あのキティがゲームになった

サンリオの人気キャラクター、キティちゃんが主人公のアクションゲーム。初心者や小さな子供でも遊べるように、難易度が低く設定されているのがウレシイのだ。

プレーヤーは風船を持ったキティを操作して、ステージに落ちている風船を取りながらステージを進んでいく。風船はふたつまで持つことができて、その数によってキティが軽くなったり重くなったりと、操作性が異なってくるのだ。風船は敵や障害物に触れると割れてしまい、風船がすべて割れてしまうとゲームオーバーになるぞ。

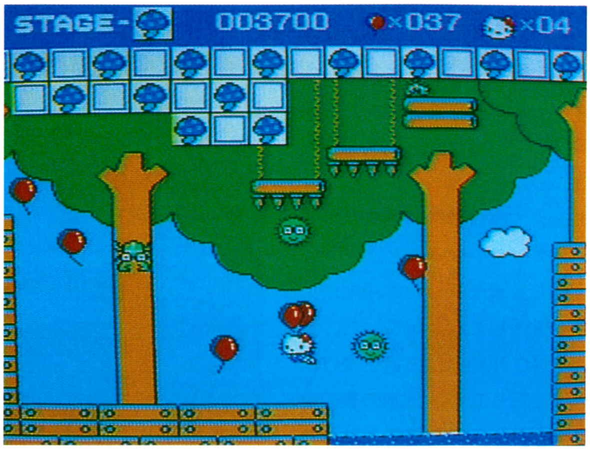
ステージは全部で8つ。ステージにより、パズル的なステージやボスキャラとの戦いもあって、いろいろなアクションで遊べるのだ。





⬆キティちゃんシリーズは、昔から女の子に大人気のキャラクターだよ。

⬅風にさらわれた、お友だちのティッピーを助けるのだ。

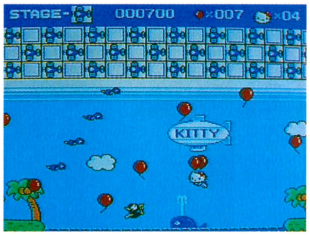



⬅風船をたどっていけば、きっとティッピーがいるはず。

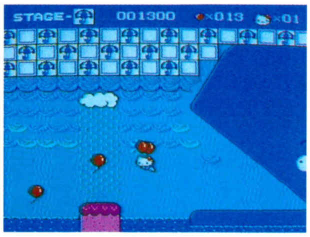
## だれにでも楽しめるアクションゲーム



⬆バラエティーに富んだステージ。




⬅このゲームのどこかには、ボーナスステージがあるよ。



⬅水のなかに落ちちゃったり、とげにさわったり、魚に捕まるとゲームオーバーだぞ。



# FC ワンパクコックンのグルメワールド

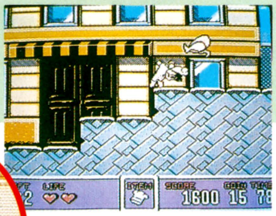
ファミコン

アクション / カートリッジ

タイトー　4月24日発売　5900円（予価）　2メガ

レストランのシェフ、コックンが主人公のアクションゲームだ。コックンの攻撃方法は頭突き。ゲーム中にスプーンやお皿が出てきたら、それを投げて敵にダメージを与えることもできるのだ。ソーセージやプリンなどの敵を倒しながら、全6ステージを進もう。

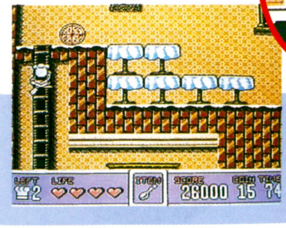


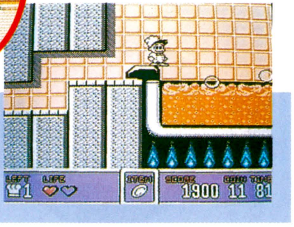


➡⬅なんだかおいしそうな敵ばっかで、困っちゃう。

## キミも私もコックです







➡⬅レストランに平和を取り戻すためにがんばろう。



# PC テラクレスタ（仮題）

PCエンジン

シューティング / Huカード

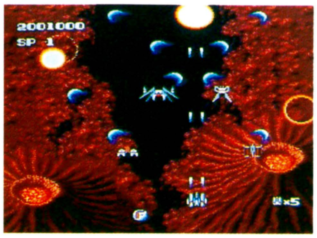
日本物産　6月〜7月発売　価格未定　4メガ

アーケード版やファミコン版で人気を博したシューティングゲーム『テラクレスタ』が、PCエンジンにも登場するのだ。ステージ中に隠されたオプションを見つけ出して装備すれば、フォーメーションを組んで戦うことができるのだ。ハデハデの攻撃で突き抜けよう。

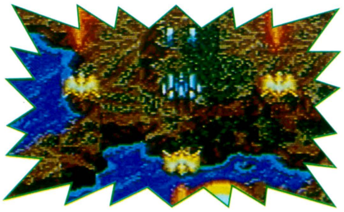
➡宇宙暗黒組織が敵なのだ。

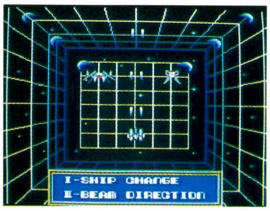


➡合体しちゃえー！　ホレー！



## フォーメーションを組んで戦えっ！






⬅ファミコン版よりも、ずーっとパワーアップしてる。

PC
PCエンジン

## 源平討魔伝 巻ノ弐

アクション | Huカード

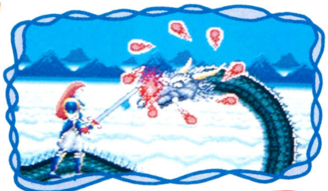
ナムコ　発売日未定　価格未定　4メガ

アーケード、PCエンジンで好評を博した『源平討魔伝』の第２弾が、PCエンジン版オリジナルとして登場するぞ。前作同様、横スクロールのアクションゲームだ。

前作で景清が倒した源頼朝が、魔界で復活しようとしていた。景清は、再び頼朝討伐の命を受け、魔界へと降り立つ。日本の裏の世界に当たる、７つの魔界それぞれに住むボス敵を倒したら、最終目的地へ侵入し、頼朝の魂を倒せ。

大きく変わったのは見た目。今回は、小さいサイズの景清はいっさい登場しない。前作でいうBIGモードの景清が、スムースに動き回るのだ。剣さばきの重要性もアップ。さまざまなテクニックを駆使しないと倒せない敵ばかりだ。

### 頼朝の魂を討つのじゃ!!



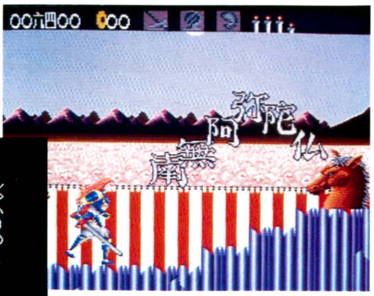




➡玉を取ると、剣がパワーアップし、特殊な技が使えるのだ。

### 悪しき頼朝の魂 魔界日本に在り




⬅⬆あの安駄婆ももちろん登場。上の写真は隠れステージ。この敵の名前は"馬の耳に念仏"だって。なんちゅー名前じゃ。

### 第六魔界のボス、弁慶



⬅6つ目の魔界、機関八州。ここのボスは、前作でも苦労させられた弁慶。デカイぞ。



PC
PCエンジン

## シャドー・オブ・ザ・ビースト/魔性の掟

アクション | スーパーCD・ROM²

ビクター音楽産業　3月下旬発売　7200円

『レミングス』などのヒットで知られる、アメリカのシグノシス社がパソコン版で発売した、横スクロールのアクションゲーム。スーパーCD・ROM²への移植とあって、グラフィックやサウンドがよりいっそうパワーアップしているぞ。

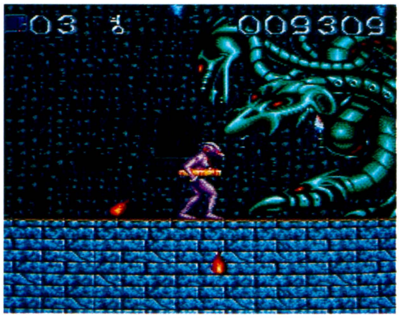
邪悪な野獣の化身ビーストにさらわれ、恐ろしい力と敏捷性を持った生命体に作りかえられた赤ん坊が、このゲームの主人公。ビーストの手下として長年過ごしてきた主人公が、自分の出生の秘密を知り、ビーストに復讐するというのがゲームの目的だ。

基本攻撃はパンチとキック。剣や銃、魔法のアイテムを手に入れて使うこともできる。RPG的なイベントも盛り込まれているぞ。



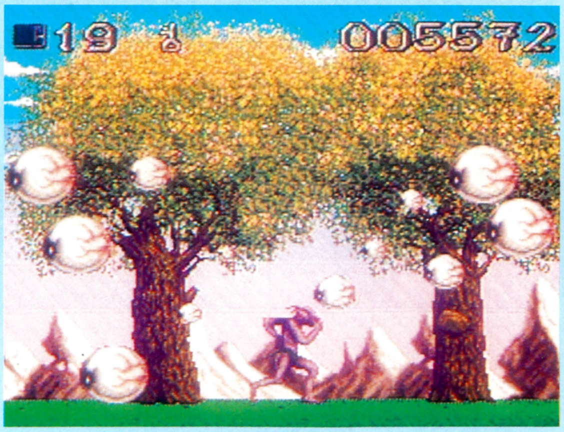
⬅手に入る武器の種類もいろいろ。力を振りしぼって敵を殴れっ！

### 斧で敵をグシャッ



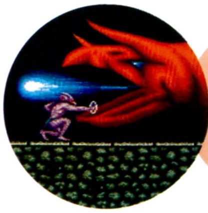

⬆主人公は人間に似た姿をしてるけど人間ではない。

### 巨大な目玉の群れが怖い

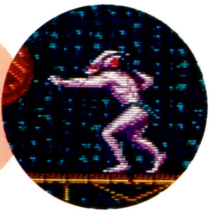



⬅背景の木はとってもきれい。これでこの目玉さえなかったらなあ。お花見でもできそうな風景なのに。

### 主人公の動きもなかなかリアル



➡口から炎の玉を吐き出す敵だ。しゃがみ攻撃で応戦。



⬅右に左に、まさに縦横無尽に飛び回る主人公。

## MD メガドライブ スライムワールド

アクション / カートリッジ

マイクロワールド　3月下旬発売　価格未定　4メガ

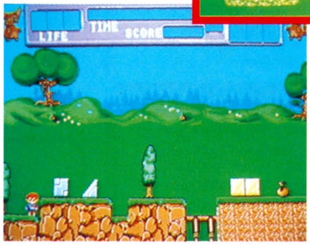
リンクスで発売されたゲームが、メガドライブでも遊べるぞ。ねばねばしたスライムの巣窟を探険し、スライム宝石と呼ばれる宝を探すのだ。主人公はウォーターガンを使って、スライムたちを撃退しながら進むが、下手に攻撃すると敵が増えてしまったりするのだ。

### ねちゃねちゃじっとりスライムの巣だあい！











⬅⬆これがスライムワールドの全景。森あり洞窟あり、なのだ。

⬆➡難易度その他を決定する画面だ。立体感がすごいよね。




### 宝をさがせさがせ

ⒸEPYX・マイクロワールド　※画面は開発中のものです。

## GB ゲームボーイ DX馬券王Z

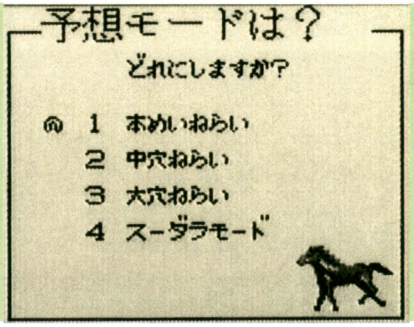
競馬予想シミュレーション / バックアップカートリッジ

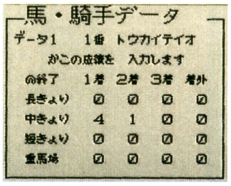
アスミック　4月下旬発売　価格未定　1メガ

競馬大好き人間必携『DX馬券王』の第2弾だ。レースに勝ちそうな馬を、さまざまなデータを参考に予想するのだ。モードは真剣勝負からお気楽まで4段階。これまでの予想結果や収支結果もデータとして保存できるぞ。単勝式、馬番連勝式の両方に対応しているのだ。

### 耳に赤エンピツさしてプレーだ

➡マジメに遊ぶなら本命モードだ。

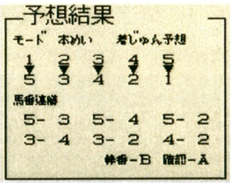



### ギャンブルでガッポガッポ

⬅馬だけでなく、騎手のデータもつまっている。

➡そして結果発表。キミの予想と合ってたかな？




ⒸASMIK　※画面は開発中のものです。

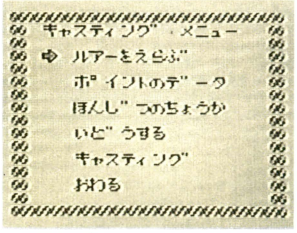
## GB ゲームボーイ ハイパーブラックバス

フィッシングシミュレーション / カートリッジ

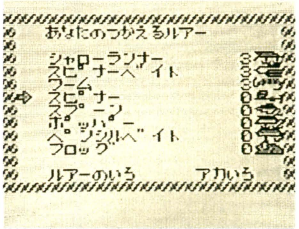
ホット・ビィ　5月上旬発売　価格未定　2メガ

ついにゲームボーイにも登場する釣りゲーム。小さな大会に出場して経験値を貯め、腕力や技のバロメーターを上げ、大きな大会での優勝を狙うのだ。見ものは魚を引っ掛けて釣り上げるまでの3D画面。魚との駆け引きが迫力いっぱいに表現されているのだ。

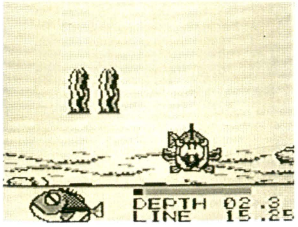
### ブラックバスを釣れ！



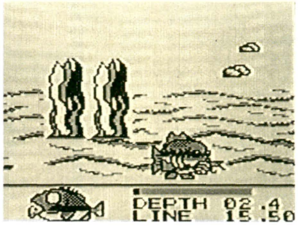

⬆行動を決定することから始めよう。




⬆そしてルアーを選択するのだ。



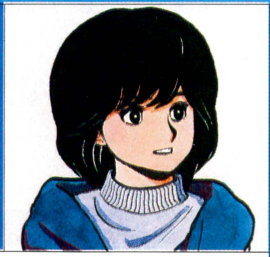

⬆魚が食いついたら戦闘開始だ。




⬆魚の疲労度が画面下に表示される。

Ⓒホット・ビィ　※画面は開発中のものです。

## 森下万里子の謎のゲーム未確認情報



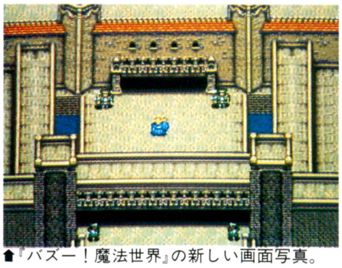
●こんにちは、万里子です。さっそく新作情報をお伝えしましょう。

●トンキンハウスさんから、『ライト・ファンタジー』というRPGが、スーパーファミコンで発売される予定です。ほのぼのとした雰囲気の、一風変わったRPGだそうです。

●メサイヤさんは、メガドライブで『グレイランサー』というシューティングゲームを開発しています。

●ヒューマンさんからは、クリエイティブスクールの学生さんが開発したゲームを発売予定。『ドラゴンズ・ヘブン(仮題)』と、『セプテントリオン(仮題)』の2本です。

●では、また。　(森下万里子)



⬆『バズー！魔法世界』の新しい画面写真。




⬆日本ファルコムとハドソンの共同制作だ。

# THE Schedule 新作ゲーム発売日スケジュール表

## ファミコン

### 1月発売のソフト

| | |
|---|---|
| 31日 | ○ドンドコドン2<タイトー> 5900円/カートリッジ |
| 31日 | ○バッキーオヘア<コナミ> 5800円/カートリッジ |
| 31日 | ○ギミック!<サン電子> 6200円/カートリッジ |

### 2月発売のソフト

| | |
|---|---|
| 7日 | ○いけいけ熱血ホッケー部 すべってころんで大乱闘<テクノスジャパン> 6200円/カートリッジ |
| 7日 | ○F1サーカス<日本物産> 6600円/バックアップカートリッジ |
| 14日 | ○ネイビーブルー<アイマックス> 5900円/カートリッジ |
| 21日 | ○AD&D ドラゴン・オブ・フレイム<ポニーキャニオン> 6800円/バックアップカートリッジ |
| 28日 | ○パズロット<サミー> 5600円/カートリッジ |

### 3月発売のソフト

| | |
|---|---|
| 6日 | ○マジックキャンドル<サミー> 7800円/バックアップカートリッジ |
| 6日 | ○伝染るんです。かわうそハワイへ行く。<タカラ> 6800円/カートリッジ |
| 13日 | ○エイセス アイアンイーグル3<パック・イン・ビデオ> 6900円/カートリッジ |
| 13日 | ○ナムコクラシックII<ナムコ> 5900円/カートリッジ |
| 14日 | ○ファイアーエムブレム外伝<任天堂> 6800円[込]/バックアップカートリッジ |
| 19日 | ○究極ハリキリ甲子園<タイトー> 6900円/バックアップカートリッジ |
| 20日 | ○スーパー桃太郎電鉄<ハドソン> 5800円/バックアップカートリッジ |
| 27日 | ○囲碁指南'92<ヘクト> 6800円/カートリッジ |
| 27日 | ○プラズマボール<ジャレコ> 6300円(予価)/カートリッジ |
| 27日 | ○ハローキティワールド<キャラクターソフト> 4800円/カートリッジ |
| 下旬 | ○WWFレッスルマニアチャレンジ<ホット・ビィ> 5800円/カートリッジ |
| 3月 | ○リトルサムソン<シュールド・ウェーブ> 価格未定/カートリッジ |
| 3月 | ○フック<EPIC・ソニー> 5900円/カートリッジ |
| 3月 | ○それいけアンパンマン<エンジェル> 6000円/カートリッジ |
| 3月 | ○ドッジ弾平<サン電子> 6500円/カートリッジ |
| 3月〜4月 | ○レッドアリーマーII<カプコン> 価格未定/カートリッジ |
| 3月〜4月 | ○ミッキーマウス 夢ふうせん<ケムコ> 価格未定/カートリッジ |

### 4月発売のソフト

| | |
|---|---|
| 24日 | ○プロジェクトQ キューティープロジェクト&バトル10000<ヘクト> 6800円/カートリッジ |
| 24日 | ○ワンパクコックンのグルメワールド<タイトー> 5900円(予価)/カートリッジ |
| 24日 | ○重力装甲メタルストーム<アイレム> 6800円/カートリッジ |
| 中旬 | ○舛添要一 朝までファミコン<ココナッツジャパン> 7980円/カートリッジ |
| 下旬 | ○エキサイティング・ラリー<科研> 5900円/カートリッジ |
| 4月 | ○麻雀大戦<日本物産> 6600円/バックアップカートリッジ |
| 4月 | ○ひらけ!ポンキッキ<タカラ> 価格未定/カートリッジ |

### 5月以降発売のソフト

| | |
|---|---|
| 5月中旬 | ○パチンコ大作戦2<ココナッツジャパン> 6800円/カートリッジ |
| 5月 | ○プロサッカー<イマジニア> 5800円/カートリッジ |
| 5月 | ○トムとジェリー<アルトロン> 6500円/カートリッジ |
| 6月下旬 | ○ミグレイン<アクレイムジャパン> 4980円(予価)/カートリッジ |
| 6月 | ○KABUTO<ビック東海> 価格未定/カートリッジ |
| 6月 | ○1999<ココナッツジャパン> 7500円/カートリッジ |
| 6月 | ○びっくり熱血新記録<テクノスジャパン> 6500円/カートリッジ |
| 6月 | ○ギミア・ぶれいく 史上最強のクイズ王決定戦第2弾<ヨネザワPR21> 価格未定/カートリッジ |
| 7月 | ○ムーンクリスタル<ヘクト> 7800円/カートリッジ |
| 7月 | ○中嶋悟 F-1 HERO3<バリエ> 価格未定/カートリッジ |

### 発売日未定のソフト

○BIGFOOT<アクレイムジャパン> 4980円(予価)/カートリッジ
○SPOT<ビー・ピー・エス> 5500円(予価)/カートリッジ
○ルーンマスター<ユタカ・バンダイ> 価格未定/バックアップカートリッジ
○トリトーン<ザイン・ソフト> 6800円(予価)/カートリッジ
○シルヴァ・サーガ<セタ> 価格未定/バックアップカートリッジ
○スーパードッグブービー ~赤ちゃん大ぼうけんの巻~<ジャレコ> 価格未定/カートリッジ
○ZARK LEGEND 大魔王ザーク伝説<ジェイアンドユー> 7800円/カートリッジ
○スペースオペラ 大いなる神々<ソフトウェア興業> 価格未定/カートリッジ
○シャンカラ 陰謀の惑星<アイ・ジー・エス> 価格未定/カートリッジ
○ジャストブリード<エニックス> 9700円/バックアップカートリッジ
○デ・ジャヴ2<ケムコ> 価格未定/バックアップカートリッジ
○怪盗シュガー<ビック東海> 価格未定/カートリッジ
○CAPCOM バルセロナ'92<カプコン> 価格未定/カートリッジ
○ダブルムーン伝説<メサイヤ> 価格未定/カートリッジ
○フリントストーンズ<タイトー> 価格未定/カートリッジ
○ひょっこりひょうたん島<ユタカ・バンダイ> 価格未定/カートリッジ
○少年魔術師インディー(仮題)<アイ・ジー・エス> 価格未定/バックアップカートリッジ
○エスパードリーム2<コナミ> 価格未定/カートリッジ

## スーパーファミコン

### 1月発売のソフト

| | |
|---|---|
| 31日 | ○ソウルブレイダー<エニックス> 8800円/バックアップカートリッジ |

### 2月発売のソフト

| | |
|---|---|
| 14日 | ○ドラゴンスレイヤー 英雄伝説<エポック社> 9800円/バックアップカートリッジ |
| 21日 | ○エキゾースト・ヒート<セタ> 8900円[込]/バックアップカートリッジ |
| 28日 | ○魂斗羅スピリッツ<コナミ> 8500円/カートリッジ |
| 28日 | ○ロケッティア<アイ・ジー・エス> 8900円/カートリッジ |
| 2月 | ○F-1 GRAND PRIX<ビデオシステム> 9700円/カートリッジ |

### 3月発売のソフト

| | |
|---|---|
| 19日 | ○R.P.M. Racing<ビクター音楽産業> 8800円/カートリッジ |
| 19日 | ○伊忍道・打倒信長<光栄> 11800円/バックアップカートリッジ |
| 19日 | ○超攻合神サーディオン<アスミック> 8800円/バックアップカートリッジ |
| 20日 | ○ファイナルファイト・ガイ<カプコン> 8500円/カートリッジ |
| 20日 | ○ウルティマVI 偽りの予言者<ポニーキャニオン> 9800円/バックアップカートリッジ |
| 27日 | ○新世紀GPXサイバーフォーミュラ<タカラ> 8900円(予価)/カートリッジ |
| 27日 | ○ハットトリックヒーロー<タイトー> 8000円/カートリッジ |
| 27日 | ○ラッシングビート<ジャレコ> 8700円(予価)/カートリッジ |
| 27日 | ○スーパーファミスタ<ナムコ> 7900円/カートリッジ |
| 27日 | ○らんま1/2 町内激闘編<メサイヤ> 8800円/カートリッジ |
| 27日 | ○スマッシュT.V.<アスキー> 7800円/カートリッジ |
| 27日 | ○スーパーヴァリス~赤き月の乙女~<レーザーソフト・日本テレネット> 8500円/カートリッジ |
| 上旬 | ○弟切草<チュンソフト> 8800円[込]/カートリッジ |
| 上旬 | ○スーパーバーディ・ラッシュ<データイースト> 価格未定/カートリッジ |
| 中旬 | ○カードマスター リムサリアの封印<HAL研究所> 8900円(予価)/バックアップカートリッジ |
| 下旬 | ○バトルグランプリ<ナグザット> 8500円(予価)/カートリッジ |
| 下旬 | ○S・T・G<アテナ> 8900円/カートリッジ |
| 3月 | ○ラストファイターツイン<バンプレスト> 8200円/カートリッジ |
| 3月 | ○トップレーサー<ケムコ> 7800円[込]/カートリッジ |
| 3月 | ○機甲警察メタルジャック<アトラス> 8800円/カートリッジ |
| 3月〜4月 | ○マジックソード<カプコン> 8500円/カートリッジ |

### 4月発売のソフト

| | |
|---|---|
| 5日 | ○オセロワールド<ツクダオリジナル> 8700円/カートリッジ |
| 10日 | ○ペブルビーチの波涛<ティーアンドイー・ソフト> 9800円/バックアップカートリッジ |
| 24日 | ○豪槍神雷伝説「MUSYA」<DATAMポリスター> 8800円[込]/カートリッジ |
| 24日 | ○スーパーカップサッカー(仮題)<ジャレコ> 9000円/カートリッジ |
| 24日 | ○摩訶摩訶<シグマ> 8700円/バックアップカートリッジ |
| 上旬 | ○エアーマネジメント・大空に賭ける<光栄> 11800円/バックアップカートリッジ |
| 中旬 | ○飛龍の拳S ゴールデンファイター(仮題)<カルチャーブレーン> 9800円(予価)/カートリッジ |
| 下旬 | ○斬IIスピリッツ<ウルフチーム> 9800円/バックアップカートリッジ |
| 下旬 | ○スパークリングショット(仮題)<任天堂> 8000円(予価)[込]/カートリッジ |
| 4月 | ○スーパーアレスタ<東宝> 8500円(予価)/カートリッジ |
| 4月 | ○PGA ツアーゴルフ<イマジニア> 7900円/カートリッジ |
| 4月 | ○拳闘王 ワールドチャンピオン<ソフエル> 価格未定/カートリッジ |
| 4月 | ○スーパーガチャポンワールド SDガンダムX<ユタカ> 9500円/バックアップカートリッジ |
| 4月 | ○バトルブレイズ<サミー> 価格未定/カートリッジ |
| 4月 | ○スーパーボウリング<アテナ> 価格未定/カートリッジ |

### 5月以降発売のソフト

| | |
|---|---|
| 5月31日 | ○ドラゴンクエストV 天空の花嫁<エニックス> 9600円/バックアップカートリッジ |
| 5月上旬 | ○異種格闘技 LAST BOUT<キングレコード> 8900円[込]/カートリッジ |
| 6月下旬 | ○甲子園2<ケイ・アミューズメントリース> 価格未定/バックアップカートリッジ |
| 6月 | ○ファランクス<ケムコ> 価格未定/カートリッジ |
| 6月 | ○シェラザード伝説 黄金の帝国<カルチャーブレーン> 価格未定/バックアップカートリッジ |
| 6月 | ○イーハトーヴォ物語<ヘクト> 価格未定/バックアップカートリッジ |
| 6月 | ○つっぱり大相撲-立身出世編<テクモ> 価格未定/カートリッジ |
| 6月 | ○スーパーウルトラベースボール2(仮題)<カルチャーブレーン> 価格未定/カートリッジ |
| 6月 | ○サイバリオン<東芝EMI> 8600円/カートリッジ |
| 7月上旬 | ○ガンフォース<アイレム> 価格未定/カートリッジ |
| 7月下旬 | ○リターン・オブ・双截龍(仮題)<テクノスジャパン> 8600円/カートリッジ |
| 7月 | ○ステルス<ヘクト> 価格未定/バックアップカートリッジ |
| 7月 | ○銀河英雄伝説<徳間コミュニケーションズ> 価格未定/カートリッジ |
| 7月〜8月 | ○パチンコウォーズ<ココナッツジャパン> 価格未定/カートリッジ |
| 8月 | ○おざなりダンジョン<DATAMポリスター> 8800円[込]/カートリッジ |
| 8月 | ○中嶋悟 SUPER F-1 HERO(仮題)<バリエ> 価格未定/カートリッジ |
| 9月 | ○パリ~モスクワ~ペキン・マラソンレイド(仮題)<メルダック> 価格未定/カートリッジ |
| 9月 | ○ソングマスター<やのまん> 価格未定/カートリッジ |
| 9月 | ○初代熱血硬派くにおくん<テクノスジャパン> 8900円/バックアップカートリッジ |
| 10月 | ○バック・トゥ・ザ・フューチャー2(仮題)<東芝EMI> 価格未定/バックアップカートリッジ |
| 11月下旬 | ○アスリート(仮題)<KANEKO> 価格未定/カートリッジ |
| '92年 | ○ヘラクレスの栄光III 神々の沈黙<データイースト> 価格未定/カートリッジ |
| '92年 | ○バズー! 魔法世界<ホット・ビィ> 価格未定/バックアップカートリッジ |
| '92年 | ○ノスフェラトゥ<セタ> 8800円[込]/カートリッジ |
| '92年 | ○シルヴァ・サーガ<セタ> 8900円[込]/バックアップカートリッジ |
| '92年 | ○MOTHER II (仮題)<任天堂> 価格未定/バックアップカートリッジ |
| '92年 | ○ELFALIA<ハドソン> 価格未定/バックアップカートリッジ |
| '92年 | ○ミステリーサークル<ケイ・アミューズメントリース> 価格未定/カートリッジ |
| '92年 | ○高速版 初段森田将棋<セタ> 価格未定/バックアップカートリッジ |
| '92年 | ○ポピュラス2<イマジニア> 価格未定/カートリッジ |
| '92年 | ○シムアント<イマジニア> 価格未定/カートリッジ |
| '92年 | ○2020年スーパーベースボール<ケイ・アミューズメントリース> 価格未定/バックアップカートリッジ |

### 発売日未定のソフト

○アクスレイ<コナミ> 価格未定/カートリッジ
○雲にのる<ヘクト> 価格未定/カートリッジ
○スーパー上海 ドラゴンズアイ<ホット・ビィ> 7800円/カートリッジ
○北斗の拳5<東映動画> 8900円(予価)/カートリッジ
○ヒーローウォーズ<バンプレスト> 価格未定/カートリッジ
○スーパー麻雀大会<光栄> 価格未定/カートリッジ
○ダイナウォーズ<アイレム> 価格未定/カートリッジ
○ナグザットスーパーピンボール(仮題)<ナグザット> 価格未定/カートリッジ
○アースライト<ハドソン> 価格未定/バックアップカートリッジ
○ポッパーズ<サン電子> 価格未定/カートリッジ
○スーパーノヴァ<コピアシステム> 価格未定/カートリッジ
○ウィザードリィV<アスキー> 価格未定/バックアップカートリッジ
○芹沢信雄のバーディトライ(仮題)<東宝> 価格未定/バックアップカートリッジ
○真・女神転生<アトラス> 価格未定/バックアップカートリッジ
○ソルスティスII(仮題)<EPIC・ソニー> 価格未定/バックアップカートリッジ
○鈴木亜久里のF-1スーパードライビング<ロジーク(ジー・アミューズメンツ)> 価格未定/バックアップカートリッジ
○マイト・アンド・マジックbook2<ロジーク(ジー・アミューズメンツ)> 価格未定/バックアップカートリッジ
○トールキンの「指輪物語」<ロジーク(ジー・アミューズメンツ)> 価格未定/バックアップカートリッジ
○マスターオブモンスターズ~大魔王ガイアの誕生~<カプコン> 価格未定/バックアップカートリッジ
○ブレス・オブ・ファイア~竜の戦士~<カプコン> 価格未定/バックアップカートリッジ
○ワンダーブック<アスク講談社> 価格未定/カートリッジ
○キャプテン翼III<テクモ> 価格未定/バックアップカートリッジ
○サイバーナイト<トンキンハウス> 価格未定/バックアップカートリッジ
○ストリートファイターII<カプコン> 価格未定/カートリッジ
○デスブレード<アイマックス> 価格未定/カートリッジ
○将棋(仮題)<アイマックス> 価格未定/カートリッジ
○RPG(仮題)<アイマックス> 価格未定/カートリッジ
○熱血高校ドッジボール部(仮題)<テクノスジャパン> 価格未定/カートリッジ
○あしたのジョー<ケイ・アミューズメントリース> 価格未定/カートリッジ
○横山光輝 三国志<エンジェル> 価格未定/バックアップカートリッジ
○キャメルトライ<タイトー> 価格未定/カートリッジ
○プリンス・オブ・ペルシャ<メサイヤ> 価格未定/バックアップカートリッジ
○アクロバットミッション<テイチク> 価格未定/カートリッジ
○ヒューマンF1(仮題)<ヒューマン> 価格未定/カートリッジ
○SD飛龍の拳(仮題)<カルチャーブレーン> 価格未定/カートリッジ
○スーパー飛龍の拳スペシャル ファイティングウォーズ(仮題)<カルチャーブレーン> 価格未定/カートリッジ
○コンバットライブス<パルソフト> 価格未定/カートリッジ
○まじかる☆タルるートくん(仮題)<バンダイ> 価格未定/バックアップカートリッジ
○シムシティー2<イマジニア> 価格未定/カートリッジ
○F-29<イマジニア> 価格未定/カートリッジ
○メガロマニア<イマジニア> 価格未定/カートリッジ
○ラストバトル(仮題)<テイチク> 価格未定/カートリッジ
○ライト・ファンタジー<トンキンハウス> 価格未定/バックアップカートリッジ
○甲竜伝説ヴィルガスト ~消えた少女~<バンダイ> 価格未定/バックアップカートリッジ

## PCエンジン

### 1月発売のソフト

| | |
|---|---|
| 31日 | ○NHK大河ドラマ 太平記<NHKエンタープライズ> 6500円/Huカード |
| 31日 | ○サイバードッジ<トンキンハウス> 6800円/Huカード |
| 31日 | ○CD-ROMゲームマガジン ウルトラボックス6号<ビクター音楽産業> 5800円/CD-ROM |

### 2月発売のソフト

| | |
|---|---|
| 7日 | ○ブロウニング<RIOT・日本テレネット> 6980円/スーパーCD-ROM専用 |
| 21日 | ○ゲート・オブ・サンダー<ハドソン> 6800円/スーパーCD-ROM専用 |
| 21日 | ○パロディウスだ!<コナミ> 9800円/Huカード |
| 28日 | ○改造町人シュビビンマン3~異界のプリンセス~<メサイヤ> 6800円/CD-ROM |
| 28日 | ○IQ PANIC<アイ・ジー・エス> 8900円/CD-ROM |
| 28日 | ○ぎゅわんぶらあ自己中心派 麻雀パズルコレクション<タイトー> 6800円/CD-ROM |
| 28日 | ○出たな!!ツインビー<コナミ> 6800円/Huカード |
| 28日 | ○麻雀覇王伝 カイザーズクエスト<ユー・ピー・エル> 7200円/Huカード |
| 28日 | ○未来少年コナン<RIOT・日本テレネット> 7200円/スーパーCD-ROM専用 |
| 28日 | ○雀偵物語2 宇宙探偵ディバン 出動編<アトラス> 4800円/CD-ROM |
| 下旬 | ○ヒューマンスポーツフェスティバル<ヒューマン> 5900円/スーパーCD-ROM専用 |

### 3月発売のソフト

| | |
|---|---|
| 6日 | ○トイレキッズ<メディアリング> 6900円/Huカード |
| 13日 | ○パチ夫くん 十番勝負<ココナッツジャパン> 7900円/Huカード |
| 13日 | ○サイキック・ストーム<レーザーソフト・日本テレネット> 6980円/スーパーCD-ROM専用 |
| 13日 | ○極楽!中華大仙<タイトー> 6800円/Huカード |
| 13日 | ○HAWK F-123<パック・イン・ビデオ> 6800円/CD-ROM |
| 13日 | ○魔物ハンター妖子~魔界からの転校生~<メサイヤ> 6800円/CD-ROM |
| 19日 | ○夢幻戦士ヴァリス<RIOT・日本テレネット> 6980円/スーパーCD-ROM専用 |
| 20日 | ○Minesweeper 掃海艇<パック・イン・ビデオ> 6200円/CD-ROM |
| 26日 | ○天外魔境II 卍MARU<ハドソン> 7800円/スーパーCD-ROM専用 |
| 27日 | ○BABEL<レーザーソフト・日本テレネット> 6980円/スーパーCD-ROM専用 |
| 27日 | ○川のぬし釣り 自然派<パック・イン・ビデオ> 6900円/CD-ROM |
| 28日 | ○太閤記(仮題)<アスク講談社> 8500円(予価)/CD-ROM |
| 中旬 | ○山村美紗サスペンス 金盞花 京絵皿殺人事件<ナグザット> 7200円/スーパーCD-ROM専用 |
| 中旬 | ○シャドー・オブ・ザ・ビースト/魔性の掟<ビクター音楽産業> 7200円/スーパーCD-ROM専用 |
| 中旬 | ○ザ・キックボクシング<マイクロワールド> 価格未定/スーパーCD-ROM専用 |
| 中旬 | ○ライジング・サン<ビクター音楽産業> 7800円/CD-ROM |
| 下旬 | ○ザ・デビスカップテニス<マイクロワールド> 価格未定/スーパーCD-ROM専用 |
| 下旬 | ○スプリガンmark2<ナグザット> 価格未定/スーパーCD-ROM専用 |
| 下旬 | ○雀偵物語2 宇宙探偵ディバン 完結編<アトラス> 4800円/CD-ROM |
| 3月 | ○キャンペーン版大戦略II<マイクロキャビン> 価格未定/スーパーCD-ROM専用 |
| 3月 | ○QUIZまるごとTHEワールド2 タイムマシンにお願い!(仮題)<アトラス> 6200円(予価)/スーパーCD-ROM両対応 |
| 3月 | ○スペースファンタジーゾーン<NECアベニュー> 6800円/CD-ROM |
| 3月 | ○フォゴットンワールド<NECアベニュー> 7980円/スーパーCD-ROM専用 |
| 3月 | ○ボナンザブラザーズ<NECアベニュー> 価格未定/スーパーCD-ROM専用 |
| 3月以降 | ○ジェノサイド(仮題)<ブレイングレイ> 価格未定/スーパーCD-ROM専用 |

### 4月発売のソフト

| | |
|---|---|
| 2日 | ○スーパー雷電<ハドソン> 5800円/スーパーCD-ROM専用 |
| 24日 | ○スターパロジャー<ハドソン> 6800円/スーパーCD-ROM専用 |
| 上旬 | ○スライムワールド<マイクロワールド> 価格未定/スーパーCD-ROM専用 |
| 上旬 | ○ビルダーランド<マイクロワールド> 価格未定/スーパーCD-ROM専用 |
| 下旬 | ○テラフォーミング<ライトスタッフ> 価格未定/スーパーCD-ROM両対応 |
| 4月 | ○ライザンバーIII<データウエスト> 価格未定/スーパーCD-ROM専用 |
| 4月 | ○超時空要塞マクロス2036<メサイヤ> 6800円/スーパーCD-ROM両対応 |

### 5月以降発売のソフト

| | |
|---|---|
| 5月下旬 | ○カラーウォーズ<ココナッツジャパン> 7900円/CD-ROM |

# NewSOFT

| | |
|---|---|
| 5月 | ○ココロン＜シュールド・ウェーブ＞　7900円/CD-ROM |
| 5月 | ○F1サーカス スペシャル ポールトゥウィン＜日本物産＞　価格未定/CD-ROM |
| 6月〜7月 | ○テラクレスタ＜日本物産＞　価格未定/Huカード |
| 7月 | ○GODS＜ピーシーエム・コンプリート＞　価格未定/CD-ROM |
| '92年 | ○双截龍II(仮題)＜ナグザット＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用 |
| '92年 | ○ウィザードリィ(仮題)＜ナグザット＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用 |
| '92年 | ○ワールドカップ(サッカー編)(仮題)＜メディアリング＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用 |
| '92年 | ○つっぱり大相撲＜ナグザット＞　価格未定/Huカード |
| '92年 | ○ゼロヨンチャンプ2＜メディアリング＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用 |

### 発売日未定のソフト

- ○ソーサリアン＜ビクター音楽産業＞　7200円/スーパーCD-ROM専用
- ○LOOM＜ビクター音楽産業＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
- ○ストラテゴ＜ビクター音楽産業＞　6900円/Huカード
- ○ゼロウイング＜ナグザット＞　7200円(予価)/CD-ROM
- ○銀河お嬢様伝説YUNA＜ハドソン＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
- ○クイズの星(仮題)＜サン電子＞　6500円/スーパーCD-ROM専用
- ○IT'S CAME FROM THE DESERT＜ビクター音楽産業＞　価格未定/CD-ROM
- ○ストライダー飛竜＜NECアベニュー＞　価格未定/Huカード(PCエンジンSG用)
- ○レインボーアイランド＜NECアベニュー＞　価格未定/CD-ROM
- ○ワードナの森＜NECアベニュー＞　価格未定/CD-ROM
- ○TATSUJIN＜タイトー＞　価格未定/Huカード
- ○ホームデータの囲碁(仮題)＜ホームデータ＞　価格未定/Huカード
- ○ギャラクシーフォース＜NECアベニュー＞　価格未定/Huカード
- ○ホラーストーリー＜NECアベニュー＞　価格未定/CD-ROM
- ○チキチキボーイズ＜NECアベニュー＞　価格未定/CD-ROM
- ○ゲイングランド＜NECアベニュー＞　価格未定/未定
- ○天地を喰らう＜NECアベニュー＞　価格未定/未定
- ○マーブルマッドネス＜テンゲン＞　価格未定/Huカード
- ○ピーターパックラット＜テンゲン＞　価格未定/Huカード
- ○マジカルパズル・ポピルズ＜テンゲン＞　価格未定/Huカード
- ○TVスポーツ・スペシャル＜ビクター音楽産業＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
- ○マミーヘッド＜タイトー＞　価格未定/Huカード
- ○アルガノス＜インテック＞　価格未定/スーパーCD-ROM両対応
- ○21エモン(仮題)＜日本電気HE＞　価格未定/未定
- ○コズミックファンタジー3(仮題)＜レーザーソフト・日本テレネット＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
- ○トップをねらえ!＜リバーヒルソフト＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
- ○BURAI II(仮題)＜リバーヒルソフト＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
- ○ダイノフォース＜ユニポスト・オブ・ジャパン＞　価格未定/Huカード
- ○ファージアスの邪皇帝＜ヒューマン＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
- ○モンスターメーカー＜NECアベニュー＞　価格未定/CD-ROM
- ○スーパーダライアスII＜NECアベニュー＞　価格未定/CD-ROM
- ○宇宙戦艦ヤマト＜ヒューマン＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
- ○ザ・プロ野球スーパー＜インテック＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
- ○ふしぎの海のナディア＜ハドソン＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
- ○ロードス島戦記＜ハドソン＞　価格未定/スーパーCD-ROM両対応
- ○ヘルファイアー＜NECアベニュー＞　価格未定/Huカード
- ○盟約の定義＜ヒューマン＞　7200円(予価)/Huカード
- ○幻蒼大陸　オーレリア＜タイトー＞　価格未定/CD-ROM
- ○「ゴッドパニック」至上最強の軍団＜テイチク＞　価格未定/Huカード
- ○50th＜テイチク＞　価格未定/CD-ROM
- ○ドラゴンナイトII＜NECアベニュー＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
- ○ブランダーズ＜アイ・ジー・エス＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
- ○ラストハルマゲドンII(仮題)＜ブレイングレイ＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
- ○スーパーシュヴァルツシルト2(仮題)＜工画堂スタジオ＞　価格未定/CD-ROM

## メガドライブ

### 1月発売のソフト

| | |
|---|---|
| 31日 | ○精霊神世紀 フェイエリア＜ウルフチーム＞　7400円/CD-ROM |
| 31日 | ○テクモワールドカップ'92＜シムス＞　6200円/カートリッジ |
| 31日 | ○JuJu伝説＜セガ＞　4800円/カートリッジ |
| 31日 | ○ワニワニWorld＜KANEKO＞　6600円/カートリッジ |

### 2月発売のソフト

| | |
|---|---|
| 7日 | ○ソーサルキングダム＜メサイヤ＞　8800円/バックアップカートリッジ |
| 14日 | ○港のトレイジア＜RIOT・日本テレネット＞　8900円/バックアップカートリッジ |
| 14日 | ○SDヴァリス＜レーザーソフト・日本テレネット＞　6800円/カートリッジ |
| 28日 | ○ロードブラスターズ＜テンゲン＞　6800円/カートリッジ |
| 28日 | ○コズミック・ファンタジーストーリーズ＜RIOT・日本テレネット＞　7800円/CD-ROM |
| 下旬 | ○アンビジョン・オブ・シーザーII＜マイクロネット＞　8800円/バックアップカートリッジ |

### 3月発売のソフト

| | |
|---|---|
| 6日 | ○バトルマニア＜ビック東海＞　6800円/カートリッジ |
| 13日 | ○TOE JAM&EARL＜セガ＞　価格未定/カートリッジ |
| 19日 | ○鋼鉄帝国＜ホット・ビィ＞　7800円/カートリッジ |
| 20日 | ○シャイニング・フォース〜神々の遺産〜＜セガ＞　8700円/バックアップカートリッジ |
| 20日 | ○A列車で行こうMD＜セガ＞　価格未定/カートリッジ |
| 27日 | ○シャドー・オブ・ザ・ビースト/魔性の掟＜ビクター音楽産業＞　8800円/カートリッジ |
| 27日 | ○ピットファイター＜テンゲン＞　7800円/カートリッジ |
| 27日 | ○アイルロード＜ウルフチーム＞　価格未定/CD-ROM |
| 27日 | ○ターボアウトラン＜セガ＞　6000円(予価)/カートリッジ |
| 27日 | ○ART ALIVE＜セガ＞　価格未定/カートリッジ |
| 上旬 | ○ストームロード＜マイクロワールド＞　6800円/カートリッジ |
| 下旬 | ○バッドオーメン＜ホット・ビィ＞　6800円/カートリッジ |
| 下旬 | ○スライムワールド＜マイクロワールド＞　価格未定/カートリッジ |
| 3月 | ○魔法の少女シルキーリップ＜RIOT・日本テレネット＞　7400円/CD-ROM |
| 3月 | ○クルードバスター＜データイースト＞　価格未定/カートリッジ |
| 3月 | ○デスブリンガー−秘められた紋章−＜RIOT・日本テレネット＞　7400円/CD-ROM |

### 4月発売のソフト

| | |
|---|---|
| 上旬 | ○まじかる☆タルるートくん＜セガ＞　価格未定/カートリッジ |
| 上旬 | ○大航海時代＜光栄＞　11800円/バックアップカートリッジ |
| 中旬 | ○中嶋悟 F-1 HERO＜バリエ＞　価格未定/カートリッジ |
| 下旬 | ○デトネイター・オーガン＜ホット・ビィ＞　価格未定/CD-ROM |
| 下旬 | ○ライズ・オブ・ザ・ドラゴン＜セガ＞　価格未定/CD-ROM |

### 5月以降発売のソフト

| | |
|---|---|
| 5月22日 | ○Ayrton Senna's SUPER MONACO GP II＜セガ＞　価格未定/バックアップカートリッジ |
| 5月 | ○クイズスクランブルスペシャル＜セガ＞　価格未定/CD-ROM |
| 6月26日 | ○ツインクルテール＜WAS＞　価格未定/カートリッジ |
| 6月 | ○電忍アレスタ＜コンパイル＞　価格未定/CD-ROM |
| 6月 | ○魔天の創滅＜講談社総研＞　価格未定/カートリッジ |
| 6月 | ○笑ゥせえるすまん＜セガ＞　価格未定/CD-ROM |
| 6月 | ○ひょっこりひょうたん島＜セガ＞　価格未定/カートリッジ |
| 7月10日 | ○炎の闘球児ドッジ弾平＜セガ＞　価格未定/カートリッジ |
| 7月 | ○ダークウィザード-蘇りし闇の魔導士-＜セガ＞　価格未定/CD-ROM |
| 7月 | ○GODS＜ピーシーエム・コンプリート＞　価格未定/カートリッジ |
| 7月 | ○BURAI II 八玉の勇士＜セガ＞　価格未定/CD-ROM |
| 7月 | ○修羅の門＜セガ＞　価格未定/カートリッジ |
| 8月 | ○ココロン＜シュールド・ウェーブ＞　価格未定/CD-ROM |
| 8月 | ○ノスタルジアII＜シュールド・ウェーブ＞　価格未定/CD-ROM |
| 8月 | ○プロ野球'92(仮題)＜セガ＞　価格未定/CD-ROM |
| 9月 | ○聖魔伝説「3×3EYES」＜セガ＞　価格未定/CD-ROM |
| 9月 | ○シムアース＜セガ＞　価格未定/CD-ROM |
| 11月下旬 | ○アスリート(仮題)＜KANEKO＞　価格未定/カートリッジ |
| '92年 | ○新・覇邪の封印＜工画堂スタジオ＞　価格未定/CD-ROM |
| '92年 | ○シュバルツシルト＜工画堂スタジオ＞　価格未定/CD-ROM |
| '92年 | ○チェルノブ＜データイースト＞　価格未定/カートリッジ |
| '92年 | ○バトルスマッシュ(仮題)＜KANEKO＞　価格未定/カートリッジ |
| '92年 | ○天空烈伝武蔵(仮題)＜KANEKO＞　価格未定/カートリッジ |

### 発売日未定のソフト

- ○忍者外伝＜セガ＞　価格未定/カートリッジ
- ○スーパー忍2＜セガ＞　価格未定/カートリッジ
- ○闘技王キングコロッサス＜セガ＞　価格未定/カートリッジ
- ○ウイングコマンダー＜セガ＞　価格未定/CD-ROM
- ○LUNAR -THE SILVER STAR-＜ゲームアーツ＞　7800円/CD-ROM
- ○ゆみみみっくす＜ゲームアーツ＞　価格未定/CD-ROM
- ○スラップファイトMD＜東亜プラン＞　価格未定/カートリッジ
- ○スーパーギャルズパニック(仮題)＜KANEKO＞　価格未定/CD-ROM
- ○魔獣羅＜セガ＞　価格未定/カートリッジ
- ○RPG伝説ヘポイ＜セガ＞　価格未定/カートリッジ
- ○レミングス＜サン電子＞　価格未定/カートリッジ
- ○牛若丸三郎太物語 24時間戦えますか?＜セガ＞　価格未定/カートリッジ
- ○アリシアドラグーン＜ゲームアーツ＞　7800円/カートリッジ
- ○F-1コンストラクターズ(仮題)＜セガ＞　価格未定/バックアップカートリッジ
- ○パワードリフト＜電波新聞社＞　価格未定/CD-ROM
- ○ニンジャウォーリアーズ＜タイトー＞　価格未定/カートリッジ
- ○ファイヤープロレスリング外伝＜ヒューマン＞　7000円(予価)/カートリッジ
- ○アルテイン＜トレコ＞　価格未定/カートリッジ
- ○クライングドラゴン＜トレコ＞　価格未定/CD-ROM
- ○封神演義＜ビクター音楽産業＞　価格未定/CD-ROM
- ○アルスラーン戦記＜ヒューマン＞　価格未定/CD-ROM
- ○ワールドラリー＜ビスコ＞　価格未定/CD-ROM
- ○プリンス・オブ・ペルシャ＜ビクター音楽産業＞　価格未定/CD-ROM
- ○スウィッチ＜セガ＞　価格未定/CD-ROM
- ○スプラッターハウス PART2＜ナムコ＞　価格未定/カートリッジ
- ○アフターバーナーIII＜CSK総合研究所＞　価格未定/CD-ROM
- ○スピードボール2＜CSK総合研究所＞　価格未定/カートリッジ
- ○グレイランサー＜メサイヤ＞　価格未定/カートリッジ

## ゲームボーイ

### 1月発売のソフト

| | |
|---|---|
| 31日 | ○TWIN＜アテナ＞　3900円[込]/カートリッジ |

### 2月発売のソフト

| | |
|---|---|
| 1日 | ○タイニートゥーン アドベンチャーズ＜コナミ＞　3500円/カートリッジ |
| 14日 | ○WWFスーパースターズ＜ホット・ビィ＞　3900円[込]/カートリッジ |
| 14日 | ○トラックミート めざせ!バルセロナ＜ヒロ＞　3800円/カートリッジ |
| 21日 | ○怒りの要塞2＜ジャレコ＞　3900円(予価)[込]/カートリッジ |
| 21日 | ○ベリウスII 復讐の邪神＜サミー＞　4300円[込]/バックアップカートリッジ |
| 28日 | ○サイバーフォーミュラ＜バリエ＞　3980円[込]/カートリッジ |
| 28日 | ○平成天才バカボン＜ナムコ＞　3500円[込]/カートリッジ |
| 下旬 | ○隠忍伝説＜バンプレスト＞　4980円[込]/バックアップカートリッジ |

### 3月発売のソフト

| | |
|---|---|
| 6日 | ○ラブルセイバーII＜キングレコード＞　3800円[込]/カートリッジ |
| 6日 | ○高橋名人の冒険島II＜ハドソン＞　3800円[込]/カートリッジ |
| 6日 | ○ドラゴンスレイヤー外伝 眠りの王冠＜エポック社＞　4500円[込]/バックアップカートリッジ |
| 13日 | ○読本夢五誉身(天神怪戦2)＜メルダック＞　4500円[込]/バックアップカートリッジ |
| 19日 | ○スーパーストリートバスケットボール＜バップ＞　4200円[込]/カートリッジ |
| 27日 | ○ちびまる子ちゃん3 めざせ!ゲーム大賞の巻＜タカラ＞　3800円(予価)[込]/カートリッジ |
| 27日 | ○リトルマスター2＜徳間コミュニケーションズ＞　4800円/バックアップカートリッジ |
| 27日 | ○プロサッカー＜イマジニア＞　3800円[込]/カートリッジ |
| 下旬 | ○ロボコップ2＜EPIC・ソニー＞　3500円[込]/カートリッジ |
| 下旬 | ○うる星やつら-ミス友引を捜せ!-＜やのまん＞　5200円(予価)[込]/バックアップカートリッジ |
| 下旬 | ○バットマン リターンオブザジョーカー＜サン電子＞　3800円[込]/カートリッジ |
| 3月以降 | ○セレクションII＜ケムコ＞　価格未定/バックアップカートリッジ |
| 3月 | ○キャプテン翼VS＜テクモ＞　4200円[込]/カートリッジ |
| 3月 | ○チキチキマシン猛レース＜アトラス＞　3900円[込]/バックアップカートリッジ |
| 3月 | ○フック＜EPIC・ソニー＞　3500円[込]/カートリッジ |
| 3月 | ○スパイVSスパイ とらっぱーず天国＜ケムコ＞　3800円(予価)[込]/カートリッジ |
| 3月 | ○ハドソンホーク＜EPIC・ソニー＞　3500円[込]/カートリッジ |

### 4月発売のソフト

| | |
|---|---|
| 28日 | ○ポケットバトル＜シグマ＞　3500円[込]/カートリッジ |
| 下旬 | ○DX馬券王Z＜アスミック＞　価格未定/バックアップカートリッジ |
| 下旬 | ○ミグレイン＜アクレイムジャパン＞　3980円[込]/カートリッジ |
| 4月 | ○レッドオクトーバーを追え＜アルトロン＞　価格未定/カートリッジ |
| 4月 | ○ペンタドラゴン＜やのまん＞　価格未定/カートリッジ |
| 4月 | ○ハイパーブラックバス＜ホット・ビィ＞　価格未定/カートリッジ |
| 4月 | ○雀四郎＜サミー＞　価格未定/カートリッジ |

### 5月以降発売のソフト

| | |
|---|---|
| 5月2日 | ○パネルの忍者ケサマル サラ姫お助け申す!の巻＜エポック社＞　3500円[込]/カートリッジ |
| 7月〜8月 | ○らんま1/2 2＜バンプレスト＞　3980円(予価)[込]/カートリッジ |
| 7月 | ○アレサIII＜やのまん＞　価格未定/カートリッジ |
| 8月上旬 | ○大工の源さん＜アイレム＞　価格未定/カートリッジ |
| 10月 | ○ダウンタウン熱血行進曲(仮題)＜テクノスジャパン＞　価格未定/カートリッジ |
| '92年 | ○パチンコかぐや姫＜ココナッツジャパン＞　4900円[込]/カートリッジ |

### 発売日未定のソフト

- ○ブービーボーイ＜日本物産＞　価格未定/カートリッジ
- ○トリップワールド＜サン電子＞　3500円[込]/カートリッジ
- ○ブルームランド＜クエスト＞　4300円[込]/カートリッジ
- ○SPOT＜ビー・ピー・エス＞　3500円(予価)[込]/カートリッジ
- ○維新の嵐＜光栄＞　5800円(予価)[込]/カートリッジ
- ○フワフワランド＜任天堂＞　2600円[込]/カートリッジ
- ○LOST CITY(消えた街)＜ゲーム通信社＞　価格未定/カートリッジ
- ○鉄道王II＜デービーソフト＞　3500円[込]/カートリッジ
- ○ダンジョンランド＜エニックス＞　4600円/バックアップカートリッジ
- ○ドッジ弾平＜ハドソン＞　価格未定/カートリッジ
- ○クイズ世界はSHOW BY ショーバイ＜タカラ＞　価格未定/カートリッジ
- ○モンスターメーカー2(仮題)＜ソフエル＞　価格未定/バックアップカートリッジ

## ゲームギア

### 2月発売のソフト

| | |
|---|---|
| 7日 | ○ポケット雀荘＜ナムコ＞　3500円/カートリッジ |

### 3月発売のソフト

| | |
|---|---|
| 13日 | ○ファンタシースターアドベンチャー＜セガ＞　3500円(予価)/カートリッジ |
| 19日 | ○エイリアンシンドローム＜シムス＞　4500円(予価)/カートリッジ |
| 20日 | ○バスターボール＜リバーヒルソフト＞　3800円/カートリッジ |
| 27日 | ○モンスターワールド2＜セガ＞　価格未定/カートリッジ |

### 4月発売のソフト

| | |
|---|---|
| 24日 | ○ザ・プロ野球 '92＜セガ＞　価格未定/カートリッジ |
| 4月 | ○ぎゅわんぶらあ自己中心派＜セガ＞　価格未定/カートリッジ |
| 4月 | ○ひょっこりひょうたん島＜セガ＞　価格未定/カートリッジ |

### 5月以降発売のソフト

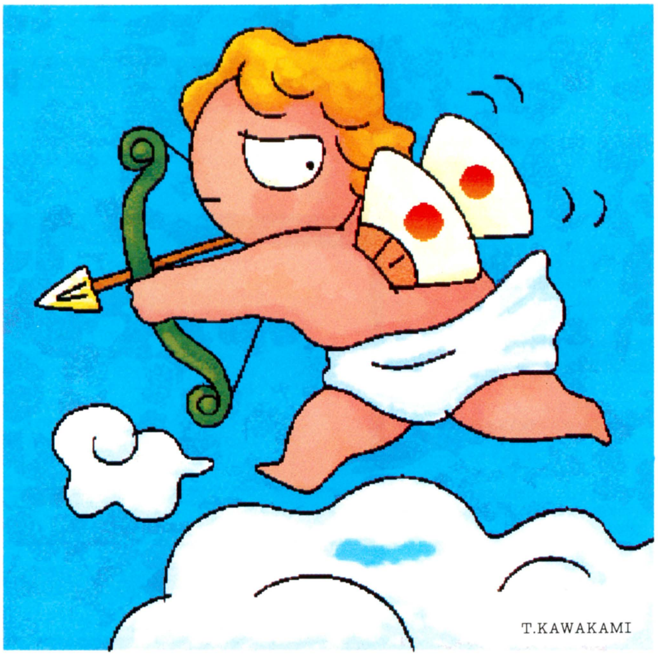
| | |
|---|---|
| 5月15日 | ○シャダム戦記＜セガ＞　価格未定/バックアップカートリッジ |
| 6月 | ○Ayrton Senna's SUPER MONACO GP II＜セガ＞　価格未定/カートリッジ |
| 7月10日 | ○ファンタシースター外伝＜セガ＞　価格未定/カートリッジ |

### 発売日未定のソフト

- ○フロッガー＜セガ＞　価格未定/カートリッジ

WEEKLY ファミコン通信 1992 2・14

# EDITORIAL INFORMATION




## 次号特集は

# 天才たちとおバカさん

世の中を引っぱってるのは、特別な才能を持つひと握りの人々なのか……!? その謎を解く！

次号は **2/7** 発売です 定価290円

■発行人：藤井章生 ■編集人：小島文隆 ■編集長：塩崎剛三 ■副編集長：水野震治、浜村弘一 ■編集スタッフ：金田一健、鈴木賢一、鈴木弘明、二木康夫、野田稔、樹村頼子、森好正、入澤貴志、渡辺江里、柴田英春、川村和弘、永野恵美子、山本伊知郎、田原誠司、中治和哉、菅野多希子、水間勇一、小林和弘、飯田真佐史、加藤克明、松本元、堀尾尚美、澄田雅範、野口豊、永瀬健太郎、酒井慶太、坂本武郎、長谷部勲、澤田剛、広瀬栄一、内沢裕一、清水小百合、大庭聖子、泉和子 ■制作スタッフ：山田康幸、鎗田準次、斉藤大助、西山哲也、松井雄一、川端康雄、川辺宏二、村田順一、佐和健治、井沢利昭、佐々木幸子 ■校正：唐木緑 ■フォトグラフ：水科人士、八木澤芳彦、木村早知子、長瀬ゆかり、ENTANIYA ■編集協力：上野利幸、斉藤伸、森下万里子、渋谷洋一、梶原智、美村孝之、青山良、羽田隆之、野崎平路、河上英人、国領雄二郎、石井宏之、岩沢篤子、米田崇、新山基一、関谷窓、江崎和生、東谷保幸、栗原和子、木村初、菊地薫、香山リカ、キャラメルママ、STUDIO MARMALADE、ケイ・ライターズクラブ、ターニング・ポインツ、(有)山猫 ■制作協力：門口デザインルーム、ADMIX、今井デザイン事務所、溝江由紀子、笠倉綾子、小形かをり、高野睦子、町山真樹子、橋本康人、安田美代子、矢野朱美、伊藤誠司、古川誠之、高島宏之、吉田大介、中島英之、深坂憲一、辻秀和、白川千尋、小島伸行、野島弘司、小幡久美、白畠かおり、バナナグローブスタジオ ■広告営業：米澤祐子、松尾誠 ■雑誌営業：吉田和彦 ■出版業務：別所聖一、中尾敬子 ■アメリカ駐在：ケイコ・ランドルフ、ジョナサン・フィリップス ■イラスト：松下進＋ライト&シャドウズ、川上富也、桜玉吉(CEP)、荒井清和、鈴木みそ、二木志乃、永井豪とダイナミックプロ、吉田戦車、こやま基夫、とりうみ詳子、水玉螢之丞、田中秀夫、餅月あんこ

おたより クイズ プレゼントのあて先は

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル (株)アスキー ファミコン通信編集部「○○○○○」係

## CALENDAR 1.31－2.14

| 日付 | 曜日 | 発売 |
|---|---|---|
| 1.31 | FRI | 週刊ファミコン通信 2月14日号発売<br>●ドンドコドン2<br>●バッキーオヘア<br>●ギミック!<br>●ソウルブレイダー<br>●NHK大河ドラマ太平記<br>●サイバードッジ<br>●CD-ROMゲームマガジン ウルトラボックス6号<br>●精霊神世紀フェイエリア<br>●テクモワールドカップ'92<br>●JuJu伝説<br>●ワニワニWorld<br>●TWIN |
| 2.1 | SAT | ●タイニートゥーンアドベンチャーズ |
| 2 | SUN | |
| 3 | MON | |
| 4 | TUE | |
| 5 | WED | |
| 6 | THU | |
| 7 | FRI | 週刊ファミコン通信 2月21日号発売<br>LOGiN 4号発売<br>●いけいけ熱血ホッケー部 すべってころんで大乱闘<br>●F1サーカス<br>●ブロウニング<br>●ソーサルキングダム<br>●ポケット麻雀 |
| 8 | SAT | MSXマガジン 3月号発売 |
| 9 | SUN | |
| 10 | MON | |
| 11 | TUE | |
| 12 | WED | |
| 13 | THU | |
| 14 | FRI | 週刊ファミコン通信 2月28日号発売<br>●ネイビーブルー<br>●ドラゴンスレイヤー 英雄伝説<br>●港のトレイジア<br>●WWFスーパースターズ<br>●トラック ミート めざせ! バルセロナ |

●ファミコン ●スーパーファミコン ●PCエンジン ●メガドライブ ●ゲームボーイ ●ゲームギア ●ディスクライター書き換え

本誌の内容についてのご質問は、祝日をのぞく毎週火曜から木曜の午後2時～4時の間に☎03・3796・1916まで。

1082022


Enjoy Hudson
SUPER CD-ROM² SYSTEM
GATE OF THUNDER
ゲート・オブ・サンダー
GAME START
CONFIGURATION
©1992 HUDSON SOFT ©1992 RED
SYN SOUND DESIGN
GATE OF THUNDER
2月21日宣戦布告!!
STAGE3 CLEAR
NEXT STAGE
BASE
モードは、ノーマル、ハード、デビルの3つ。
腕に自信があっても、ノーマルからスタート
するのが無難だろう。
痛い思いをするのは、キミだ！
敵は強い！　健闘を祈る。
HUDSON SOFT
希望小売価格
6,800円
©1992 HUDSON SOFT
©1992 RED　SYN SOUND DESIGN

Nintendo GAME BOY™

# ヘラクレスの栄光 動き出した神々

好評発売中!!
希望小売価格 4,800円(税込)



## 君よ、ヘラクレスとなりて戦わん!

何百年も昔、
勇者ヘラクレスによってもたらされた
平和の楽園――
そこでは、鳥は歌い、花は咲き乱れ、
そして、人々が語り合う…。
しかし、そこにも、そして、いつの間にか
黒い影が忍び寄ろうとしていた?
タイタン族の魔王クロノスと、
その一族が蘇えろうとしているのだ!

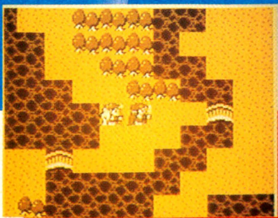
天界の大神ゼウスの命を受け、
ヘラクレスが立ち上がる!
シリーズ第3弾、
GB版"ヘラクレスの栄光"いよいよ登場!!



大神ゼウスとの謁見

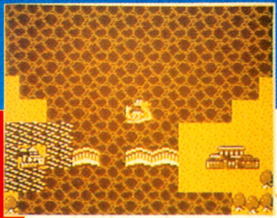


モンスターとの戦闘!


長い旅がつづく…。



おなじみ/鍛冶屋登場/


壊れた橋と船…!?

## データイースト・スーパーファミコン®用ソフト第一弾!!

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

好評発売中!!

希望小売価格8,500円(税別)





巨大翼竜との対決


力を合わせてガンバロー!


木の上にも敵が?!


ステージもタップリ!

恐竜が歩き回る原始時代のこと…。
夜中に突然襲って来たコワモノたちが、
村の娘を連れていってしまったのだ!?
彼女たちを救い出すために選ばれた男たち、
コン棒や骨を武器に出発だ!
だけど、道はゴチャゴチャ険しいし、
空飛ぶ恐竜やマンモスは手強いし…。
でも、力を合わせてガンバロー!
彼女たちを助け出したものには、
ゴホウビが待っているのだから!!

近日登場!

シリーズ第4弾、
スーパーファミコン版、開発進行中!!

### ヘラクレスの栄光
—神々の沈黙—





DECO データイースト株式会社
〒167 東京都杉並区南荻窪4-41-10
TEL.03-3398-5317

WEEKLY ファミコン通信 no.165
定価290円(本体282円)

週刊ファミコン通信2月14日号（毎週1回金曜日発行）
第7巻　第7号　第三種郵便物認可　株式会社アスキー発行
発行人　藤井章生　編集人　小島文隆
〒107-24　東京都港区南青山6-11-1　スリーエフ南青山ビル
☎03・3486・7111(大代表)　☎03・3796・1916(編集部)



PRINTED IN JAPAN　大日本印刷　©ASCII 1992

T1026252020299　雑誌26252—2/14

週刊ファミコン通信 2・14
忘れちゃならない傑作B級ゲームたちを大特集なのだ!!
ASCII